NA HACK CD-U **Heavy Metal F.A.K.K. 2** Luda i prsata akcija **Stupid Invaders** Originalna zabava sa čudnim likovima **Bang! Gunship Elite** • **Sanity: Aiken`s Artifact** • **Star Trek DS9: The Fallen**

HACKER

BROJ 64 KOLOVOZ 2000. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

ISSUE 64 AUGUST 2000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM



Don't
F.A.K.K. 2
with me!

U OVOM BROJU **TEMA BROJA** Multiplayer u Hrvata **NAJAVLJUJEMO** 4x4 Evolution, Wizard&Warriors, No One Lives Forever... **RECENZIJE** Heavy Metal F.A.K.K. 2, GP 3, Dark Reign, Empire of Ants, Kiss: Psycho Circus - The Nightmare Child...



AUTORIZIRANI DISTRIBUTER
za Yamahu, Seiko Precision, Saitek

ZOLA Veleprodaja
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Za BiH:
ZOLA BIROTEHNIK
Sarajevo
Milana Preloga 8
tel: 071/657-742
fax: 071/526-318
e-mail: zolabiro@bih.net.ba

ZOLA Prodavaonica 1
10000 Zagreb
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

ZOLA Prodavaonica 2
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

NOVO! TRGOVINA PUTEM INTERNETA
www.zola.hr

YAMAHA	
CRW 8824S	2823 kn
CRW 8824S SE	3084 kn
CRW 8824E-VK Eide	2835 kn
YSTM S55D USB	1347 kn
YSTM 100	999 kn
YSTM 20DSP	618 kn
YSTM 28	915 kn
YSTM 5	625 kn
YSTM 15	550 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 140	1160 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 240	1659 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 270	2212 kn

SAITEK	
R4 volan s pedalama	827 kn
RX 150 volan	531 kn
F100 volan	507 kn
Cyborg stick 2000 joystick	351 kn
PX 2500	281 kn
Cyborg 3d pad	348 kn
Cyborg 3d joystick	507 kn
ST 110 dynamic joystick + trotle	197 kn
P 120 PD	133 kn
SP 550	315 kn
PX 3000	456 kn

MICROSOFT	
SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1599 kn
TRACKBALL	850 kn
WHEEL MOUSE	240 kn
INTELLIMOUSE USB	603 kn
GAME PAD	415 kn

EPSON	
STYLUS 480	740 kn
STYLUS 670	1220 kn
STYLUS 760	2130 kn
STYLUS PHOTO 870	3420 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

HEWLETT PACKARD	
HP 930	2095 kn
HP 970Cxi	3528 kn
HP 1100 LASER JET	3900 kn
HP 1100A LASER JET	5367 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198 kn

SEIKO PRECISION	
CD Printer 2000	3660 kn
SP-2400 A4	1537 kn
SP-2415 A3	2152 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1537 kn
SPORTSTER V90	1099 kn

MEDIJI 74 MIN.	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	27 kn
CD TDK	11,00 kn
CD KODAK	14,99 kn
CD MITSUI	14,99 kn
CD TRAX DATA	od 8,00 kn
CD RICOH, VERBATIM	14,99 kn
CD SEIKO printable	14,30 kn
ZIP 100Mb	106,99 kn

Svijet multimedije!

Za članove Hacker Cluba popust 5%, software u kutijama 10%

SEIKO Precision SP2400 A4



1537 Kn

SEIKO Precision SP2415 A3



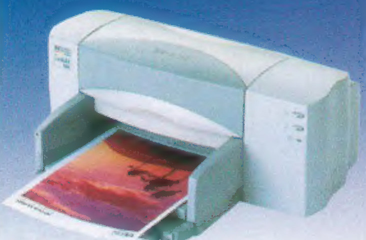
2152 Kn

SEIKO Precision CDP 2000



3660 Kn

HP 840C



1505 Kn

HP610 tinte



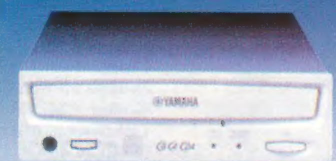
C6614A
337 Kn
HP51649A
381 Kn

HP 970Cxi



3528 Kn

Yamaha CRW8424E Kit



2257 Kn

Yamaha YSTM S50



1206,99 Kn

HRVATSKA IGRA "POSLANIK"



180 Kn

Saitek PX 3000



456 Kn

Saitek R4 Volan



827 Kn

1 MB Memory Cards



75 Kn

Saitek Cyborg Stick 2000



348,99 Kn

Saitek RX150 volan



531 Kn

diskete TDK / CD mediji / PC igrice

John Ronald Reuel Blizzard

1937. godina, Engleska. Četrdesetpetogodišnji je profesor engleskog jezika mirno sjedio u kariranom kućnom ogrtaču zavaljen u svoj stolac za ljuljanje zamišljeno otpuhujući kolutove dima iz svoje rezbarene lule.

- Christophere!
- Molim tata?
- Ma sve se nešto razmišljem. Oni moji prijatelji, Owen Barfield i Charles Williams, nagovaraju me da i ja napišem kakvo štivo koje bi bilo čitljivo današnjoj mladeži. Njih su si dvojica priskrbili pozamašnu svotu novca pišući tu fantastiku i ma koliko mi na koledžu mislili da je to neozbiljno, ipak mislim da bih i ja mogao pokušati nešto slično.
- Tata, pa to je izvrsno!
- Da, Chris, samo što ja nisam tako maštovit kao Owen i Charlie. Nije baš jednostavno napisati nešto originalno što bi oduševilo današnji mladi svijet.
- Ma možeš ti to. Sjeti se samo kako si meni pričao one bajke dok sam bio klinac.
- To je drugo. Tad si bio dijete i progutao bi bilo kakvu priču. Trebalo bi sročiti nešto uisitnu originalno. Nešto što bi zanimalo sve generacije.
- Tata, imam ideju! Što kažeš da malo pogledam u onu kuglu što je držimo u kovčegu na ormaru. Pradjed je, ostavljajući je na samrti, rekao da dosta precizno može sagledati neke stvari u budućnosti. Keltski druidi su, navodno, s tom kugl......
- Christophere!!! Govori tiše, za Boga miloga. Želiš li da cijela grofovija sazna za kuglu. Znam povijest kugle, ali ne razumijem što konkretno imaš na umu?
- Pa jednostavno. Pogledajmo što će zanimati mladež kroz, recimo, 50 ili 60 godina.
- Chris, pa to je izvrsna ideja. Pripremi kuglu, papir i pisaljku, a ja ću pristaviti vodu za čaj.

x

- No Cristophere, što se događa?
- Evo, tata, gledam 60 godina unaprijed. Mogu ti reći da mladi ljudi vrlo pozorno čitaju. Sjede ispred neke kocke, a priča im promiče u slikama.
- Hm. Knjiga budućnosti. Pričaj dalje, nađi nešto konkretno.
- O.K. tata. Evo, vidim jednu knjigu, zove se Sony Trinitron. Po njoj se "šeta" priča koja se zove Warcraft. Zanima te?
-Samo nastavi Chris - reče profesor uzbuđeno i srkne kratki gutljaj čaja iz porculanske šalice s cvjetnim uzorkom.
- Ovako - reče Chris - tu su neka dva tabora. Na jednoj su strani ljudi, a na drugoj neki odvratni zeleni i zubati stvorovi koji se zovu orci.
- Zapisano - reče profesor. Dalje.
- Na strani ljudi su neki mali čovječuljci koji kopaju u rudnicima i grade neke kuće. Neki imaju sjekire, ako dobro vidim.
- O.K. Znači, patuljci koji su rudari i građevinari, a po potrebi i ratnici naoružani sjekirama.
- Tu je onda i neki kovač koji izrađuje oružje.
- Izvrsno, patuljci će kovati oružje i oklope.
- Ne vidi se baš cijeli zemljovid nego samo mali dio kuda se vojske kreću.
- O.K., znači, put u nepoznato. Jako dobro, čitaj dalje, sine.
- Nadalje, tu su strijelci, vitki i pokretljivi, lijepe duge plave kose.
- Dooobro. Zapisano. Oni će nam biti vilenjaci. Dalje?
- U taboru orka pandami strijelcima su trolovi, a kako vidim ima i nešto ljudi izdajnika svoje rase. Imaju i zle magove, dok su na strani ljudi dobri čarobnjaci sijedih kosa i dugačkih brada, naoružani štapovima koji svjetle. Tu su i neki konjanici, ponositi i snažni.
- Izvrsno, Chris. Čarobnjaka ćemo staviti za vođu ljudi, a ubacit ćemo i konjanike. Konjanici iz neke daleke zemlje. Zemlje po imenu, hmm... neka bude Rohan, po starom Archibaldu Rohanu koji drži ergelu iza koledža. Da, rohanski jahači. Sviđa mi se.
- Na strani ljudi su i orlovi, dok orci imaju zmajeve, a svako toliko preko zemljovida proleti i nekakvo oko koje otkriva položaje suparnika. Nekakva špijunaža pomoću magije.
- Izvrsno, Chris, izvrsno, zapisao sam. Čitaj dalje, molim te. Čitaj.

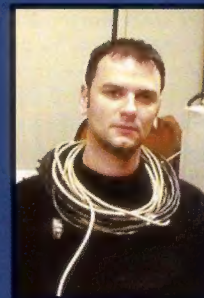


- Vidim i nekakve podmornice u obliku divovskih kornjača...
- No, to mi je malo banalno. Stavit ću: lađe u obliku labudova. To mi se čini nekako profinjenije.
- Sine, mislim da je to odlična potka za priču.
- Čekaj, tata. Ima još jedna priča od istog pisca, gospodina Blizzarda, a zove se Diablo. Tu je nekakva družina koja sebe naziva *multiplayer mod*. Nekoliko ratnika, strijelaca i čarobnjak bore se s nekim čudovišnim kreaturama koje podsjećaju na vojsku mrtvih. Usput pronalaze nekakvo prstenje koji im omogućuje da se osnaže i ojačaju svoje oružje.
- Družina koja traga za prstenom? To mi treba. To mi treebaaa!!! - uzvikne stari profesor te od uzbuđenja snažno zaljulja svoj stolac koji ga izbaci iz ravnoteže te starina pljusne na pod.
- Na njihovom im putu pomaže i neka dobra vještica koja živi na kraju sela....
- Neću vještice u priči - namršti se profesor pridižući se na noge skupljajući usput krhotine razbijene šalice čaja. Kakva je to vještica koja pomaže? Radije neka bude dobra vila, ili čak vilinska kraljica. Pa da. Vilinska kraljica. Dat ćemo joj ime po prabaki Galadrieli. Ona je imala plave krvi. Izvrsno. IZ-VRS-NO!
- A ovaj Diablo ima i svoj nastavak. Nekoliko godina poslije pojavio se i Diablo 2 koji se nadovezuje na nj.
- Nastavak? - uzdahne stari Tolkien gledajući u zamišljenu točku iznad sinovljeve glave.
- Warcraft, Diablo, Diablo 2... Christiane! - uzvikne profesor značajno podižući bradu gledajući sina u oči.
- Molim, tata?
- Ako ne napišem trilogiju, nisam ništa učinio.

2000. godina.

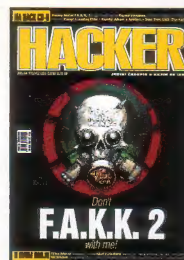
2000. godina.

Dva prijatelja razgovaraju u igraonici u kvartu.
- Jesi li igrao Diablo2 na Battlenetu??
- Jesam.
- I kako ti se čini?
- Čuj. Igra je izvrsna, jako igriva, s odličnom grafikom, a i likovi su prilično dobro kreirani, samo...
- Što samo? Nije valjda da si uspio pronaći neku zamjerku?
- Ma nisam. Igra je izvrsna, kažem ti. Samo, mogli su se malo više potruditi oko same osnove. Već mi je puna kapa tih RPG-ova u kojima sve podsjeća na Tolkienov Hobit i Gospodar prstenova. Prožvakane teme, stari moj.



Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr

PISMA ČITATELJA



I u ovom broju iznenadili ste nas količinom pisama, poruka, mailova, raznoraznih reagiranja, skidanja prisne i one druge rodbine, spominjanja (pogrdnog, da, da...) u najperverznijim varijantama i pozama (mi smo mislili da ih je samo 100, ali vi ste nas nadmašili). Mislili smo da ćete nas poštedjeti barem u ljetnom razdoblju i slati nam samo razglednice ili, baš onako, ništa. Na histerična potraživanja otkrivanja identiteta čovjeka s najjačim živcima u redakciji, ovoga puta objavljujemo i njegovu sliku. Pa 'ko voli...

PIŠITE NAM

POŠTOM

"Janus Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.



▲ Kako tko piše? U ovome broju objavljujemo ekskluzivni foto skromnog pisca ovih redaka u svojstvenoj mu pozi

MISTERIOZNO ĐUBRE

P Jel mogu znat koje ovo u zadnje vrime počea solit pamet čitateljima hackera koji i pišu (mislin ko odgovara na pisma). I zašto više nema nagrada za pismo mjeseca. Neću vas havlit jer mi se neda, a i tako me za to baš brige.

Petar Rismondo

P.S. Bia sam vaš preplatnik

O **Ma nemam pojma, brate. To bahato đubre vjerojatno već služi smrtnu kaznu u Sađeščićiđima. A pismo mjeseca više ne dobiva nagradu samo zato što lokalna đubrad čim neka igra stigne u redakciju totalno razgrabi i posljednji komad tog igraćeg softvera... sramota kažem... sramota.**

VIDIM ZELENO

P Cijenjena redakcijo Hackera,
U igri vampire: the masquerade redemption postoji jedan čudan problem. Naime, igra izgleda kao gledana kroz zelene naočale ili zelenu zavjesu. Npr, uvodni natpis Activision nije plave nego zelene boje, beklhe svijetle zeleno itd. Posjedujem Creatrive Riva TNT karticu (*a ja mislio sladoled, d.*), drivere Detonator i najnoviji DirectX. Problem se pojavljuje i na ostalim RIVA TNT karticama (kod mojih prijatelja). Ako biste na CD mogli staviti zakrpu (ako postoji, naravno) ili barem novije drivere za k(a)rticu koji bi taj problem riješili, bio bih Vam vrlo zahvalan.
P.S. Mogli biste (u časopisu ili još bolje na CD-u) objaviti popis opisanih igara i broj u kojem se nalaze. Takva tradicija je postojala u vašem časopisu. Promijenite drzak odnos prema čitatelju (*srce me boli, d.*), jer bez njih neće biti niti vas. Gdje je nestao Kiki?
S poštovanjem,

Ivan Podraza
tel: 031/206-684

O **Pa, uslijed rigoroznog pregledavanja i tri produžene biopsije, shvatili smo da bi oficijalni V:TM patch mogao promijeniti nihilističku situaciju u kojoj se nalaziš.**
Problem je u tome da je igra već nadograđena u hackerovom cedeu so... fudge ya.
Što se P.S. dodatka tiče, slijede odgovori: ako ćemo objavljivati skupinu svih igara koje se mogu i najaviti na hrvatskom tržištu, a i pročitati u Hackeru, neće biti baš previše objavljivani dok urednički kolegij ne odluči suprotno.
Glede Kristijana i njegove pojave nememo baš previše podataka: nadamo se samo da je živ, zdrav, dlakav itd.

JA VOLIM LETO!

P **Hacker od A do Ž**
Drago uredništvo,
Pišem vam po prvi put. U ovom pismu želim pokazati svoje mišljenje o Hackeru.
Naslovnice bi mogle biti upečatljivije, pisma treba proširiti na 3 ili na 4 stranice, info najave i recenzije su na 5, helpline bi trebao biti u svakom broju.
Hacker.net i Hardware treba osvježiti novim informacijama, film je dobar, strip oživiti, zadnja stranica je OK.
OCJENA:
Nema ništo bi se trebalo uvelike promijeniti, samo treba izmijeniti i dodati neke sitnice, 99.5%

Pozdrav od Davora
Adresa: Davor Petričević
Balkovićeva 43/3
Novi Zagreb 10020
Tel: 675-720

HACKER LJETI

Čitamo se u Parizu, a čitali smo se bome i u Auschwitzu





O **Upečatljiviju naslovnicu ćemo ostvariti čim neki član redakcije dođe s pečatnjakom s krizme pa mu oslikamo ručicu.**
Drugo rješenje je da pričekamo da se Fantom vrati s godišnjeg.

Osvježavanje rubrika upravo vršimo kantama vode, hrpama leda itd., strip oživljavamo injekcijama adrenalina u mozak, dok zadnja stranica... pa što da kažemo, nego GANDALF LEGENDOOOOOOOOO!

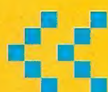
velika nagradna igra

HACKER vam poklanja ORIGINALNE IGRE



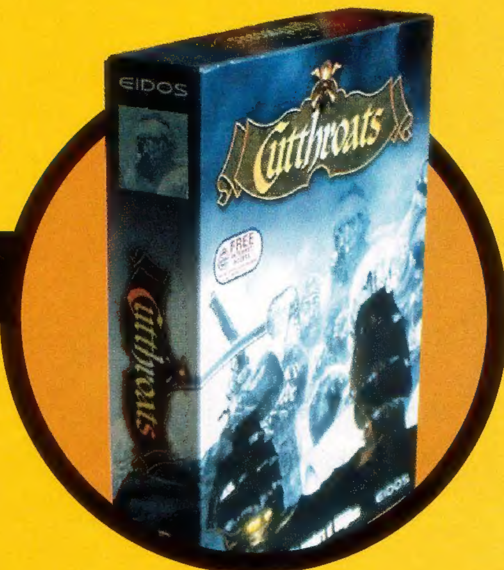
ABOMINATION

the nemesis project





CUTTHROATS



kako osvojiti nagradu?

sve što treba napraviti je izrezati kupon, nalijepiti ga na dopisnicu sa svojim imenom i prezimenom, adresom, brojem telefona te poslati na adresu:



Janus Press
Majstora Radonje 10/1
10000 Zagreb
s naznakom
"Za Abomination i Cutthroat NI". Sretno



velika nagradna igra

ABOMINATION



CUTTHROAT NI

ODGOĐEN SIMMARS

Jedan od Maxisovih projekata o kojem se već dugo vremena mnogo priča i jednako malo zna, SimMars, po posljednjim neslužbenim vijestima odgođen je do daljnjega. To ne bi trebalo značiti konačno obustavljanje projekta nego samo trenutačno pauzu zato što je Maxis sve svoje kapacitete okrenuo financijski očigledno vrlo isplativim Simsima i njihovim različim derivacijama.

ZAUSTAVLJEN RAZVOJ DUNGEON KEEPERA 3

No čini se da Maxis nije jedini koji zaustavlja razvoj naslova koji nije uopće službeno najavljen. Naime, do daljnjega je odgođen i razvoj Dungeon Keepera 3 koji je u svojoj preprodukcijskoj fazi počeo prije više od godinu dana. Ovaj put kao razlog navedeno je Bullfrogovo trenutačno usmjeravanje u novim razvojnim pravcima, tj. prebacivanje svojih snaga na razvoj igara za konzole nove generacije, Playstation 2 i X-box.

SYDNEY 2000

Točno na vrijeme za ovogodišnje ljetne olimpijske igre Eidos Interactive je pripremio službenu igru koja će pratiti ovo veliko natjecanje. U trenutku pisanja ovog teksta upravo je izašla u gold inačici, a kad ovo budete čitali, nadamo se da će biti i na policama vaših lokalnih distributera.

TOMB RAIDER THE MOVIE

Prema najnovijim vijestima stvari vezane uz Tomb Raider The Movie polako su se počele kretati. Naime, po službenoj izjavi Paramount Pictursa počelo je sa snimanjem na lokacijama u Londonu, a glumačka bi ekipa na čelu s Angelinom Jolie u ulozi Lare uskoro trebali posjetiti i egzotične lokacije Islanda i Kambodže radi snimanja izvanjskih scena u filmu. U američkim kinima Tomb Raider The Movie trebao bi se početi prikazivati tijekom ljeta iduće godine.

ELECTRONIC ARTSU IDE... JAKO DOBRO

Ako za nekoga pojedinačno u industriji digitalne zabave možemo tvrditi da posljednjih godina bilježi samo velike financijske uspjehe, onda je to Electronic Arts. Ta se činjenica ponovno pokazala istinitom i za sve vlasnike EA-ovih dionica koji su zahvaljujući tome obradovani njihovim udvostručenjem, tj. na svaku dionicu koju su posjedovali dobili su još jednu. Iako nije riječ o udvostručenju vrijednosti, svakako je riječ o golemom financijskom dobitku za sve ulagače koji su se pokazali spremnima uložiti u strahovito rastući bussines digitalne zabave.

CLICK ENTERTAINMENT

Throne of Darkness



Diablo na japanski način

Ako Diablovu priču malo izmijenite i premjestite u japansku mitologiju, mjesto Diablovog "tko-zna-gdje" događanja premjestite na zamišljeno područje unutar drevnog japana i sve to još dodatno okitite dobrim starim, dvaput provjerenim Diablovim akcijsko-roleplayerskim konceptom, dobili se Throne of Darkness.

Sličnost koju ova igra pokazuje s Diablom nije slučajna; naime, osnivači Click Entertainmenta, Doron Gartnes i Ben Haas koji razvija Throne of Darkness, Blizzardovi su bivši zaposlenici i jedni od ključnih ljudi koji su svoj trud uložili u nastanak prvoga Diabla. Obojica su ujedno i veliki ljubitelji japanske mitologije te je tako došlo do nastanka ideje za ovaj projekt. Ipak, mnogo je elemenata u Throne of Darknessu dovoljno drugačije ili čak sasvim drugačije da bi naslov učinili doista zanimljivim i zamjetnijim. Jedan od glavnih je taj da u igri ne upravljate pojedincem nego malenom legijom od 7 samuraja (svaka podudarnost s Kurosawinim filmovima tek je slučajna) od kojih svaki ima svoje specifičnosti te je posebno namijenjen obavljanju određenih vrsta zadataka ili posebno opremljen za borbu s pojednim neprijateljima kojih je na svu sreću u igri i više nego dovoljno.

Prema prijašnjem planu izlaska, Throne of Darkness svjetlo dana trebao je ugledati jesenas no to se iz raznoraznih razloga promijenilo te je cijela stvar pomaknuta na prvu polovicu 2001.



Treći nastavak Thief serijala

Projekt ipak preživio raspad Looking Glassa

Izdavačka kuća i njena skupina razvojnih timova pod imenom Looking Glass koji su prije nekoliko mjeseci odlučili zatvoriti svoja vrata igračima vjerojatno su najprepoznatljiviji po svojem manje-više uspješnom, ali svakako vrlo zanimljivom Thief serijalu. Raspadom Thiefovog razvojnog tima pobornici ove inovativne igre koja je konačno unijela malo svježine u hibrdni FPS žanr ostali su bez obećanog trećeg nastavka koji je, za razliku od svojeg prethodnika, trebao unijeti mnogo više novina u sam serijal. No, na njihovu sreću, kao spašavatelj cijele vrlo loše situacije uletio je Ion Storm ili točnije bivši Deus Exov razvojni tim koji je, dovukavši neke od vodećih ljudi koji su radili na Thief serijalu unutar Looking Glassa, odlučio započeti ili bolje reći nastaviti rad na trećem Thiefu. Prema trenutačnim informacijama još uvijek se okuplja finalna verzija tima koji će raditi na tom projektu, a preprodukcija bi trebala započeti već početkom jeseni. Igra bi se po završetku trebala pojaviti u dvije verzije, PC i Playstation 2.

BLUE BYTE

Battle Isle: Dark Space

Blue Byteova franšiza u online vodama

U posljednje vrijeme dva prevladavajuća trenda u industriji računalne zabave su koncentrirani razvoj igara za konzole nove generacije te okretanje ka razvoju *online only* igara koje su u posljednjih godinu dana doživjele strahovit porast popularnosti.

Upravo tom drugom trendu pridružio se i Blue Byte te trenutačno, osim četvrtog nastavka svoje popularne strateške Battle Isle franšize, razvija i prvi Battle Isle naslov namijenjen samo *online* igranju. Battle Isle: Dark Space osmišljen je više kao kombinacije akcije i strategije, što je vrlo pogodno za masivnije *online multiplayer* igranje, a za pokretanje cijele stvari bit će zaslužan vrlo jak licencirani Medusa engine. Cijeli bi projekt trebao biti dovršen do kraja godine te dostupan u prodaji putem Interneta već u prvoj četvrtini iduće godine.



Fallout 3 možda ipak u razvoju!?

Novi Black Isleov neimenovani projekt

Ponovno je prošlo duže vrijeme otkako je Black Isle posljednji put najavio neki od svojih projekata, a s obzirom da su dosad izašla već dva od četiri najavljena (naravno, riječ je o Planescape Tormentu i Icewind Daleu), krajnje je vrijeme za najavljivanje novih. Ipak, zasad tek neslužbeno saznajemo da razvojni tim ljudi zaduženih za Icewind Dale radi na novom, još neimenovanom naslovu. Igraća publika većinom vjeruje da je riječ o konačnom početku razvoja Fallouta 3, no službene će informacije biti dostupne tek za koji mjesec, jer je Black Isle ostao pri svojem lošem običaju najavljivanja novih naslova svake godine na ETCS-u u Engleskoj, umjesto na mnogo većem i zanimljivijem E3-u.

MICROSOFT

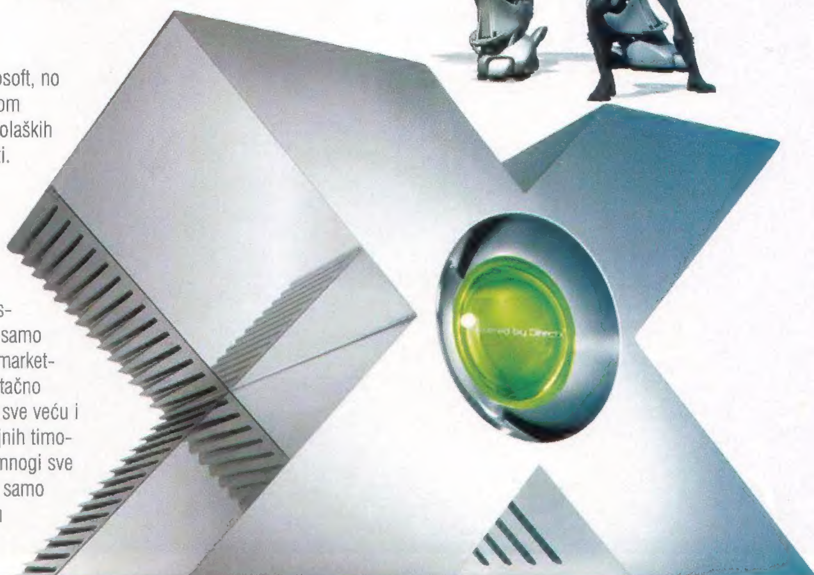
Budućnost X-boxa

Microsoft punom parom naprijed



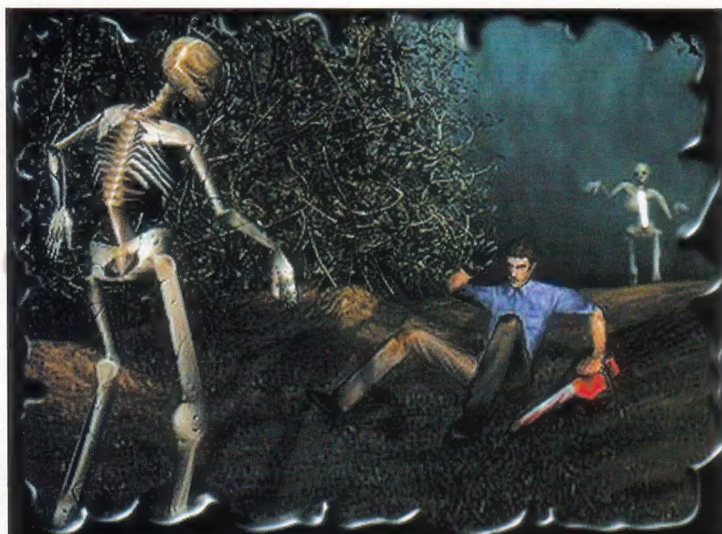
P laystation 2 uspješno je poharao japansko tržište te potražnja za njim ni dalje ne jenjava. Američka i europska premijera Sonyjeve nove konzole udaljena je svega nekoliko tjedna, a što za to vrijeme radi Sonyjev budući glavni konkurent na polju konzola Microsoft?

Prema posljednjim informacijama, svi proizvođači koji su dosad pokazali interes za razvoj igara za Microsoftovu konzolu X-box već su dobili potrebne *development kitove* te ih je većina već prionula vrlo užurbano poslu. No posljednja najzanimljivija informacija stiže upravo iz Microsofta: investirali su čak pola milijarde dolara u razvoj te marketinšku kampanju X-boxa. Uistinu impozantan iznos čak i za financijskog diva kao što je Microsoft, no tko je imalo bolje upoznat s cijelom situacijom ratovanja između konzolaških tvrtki to ga ne bi trebalo iznenaditi. Naime, pojavljivanje X-boxa očekuje se vjerojatno tek iduće jeseni, što je punih godinu dana od izlaska Playstationa 2 pa ako Microsoft doista kani preuzeti jedan dio Sonyjevih korisnika, za to mu neće biti dovoljna samo vrlo jaka konzola nego i izniman marketinški plan. Inače, kako stvari tenutačno stoje, X-box svakodnevno dobiva sve veću i veću, vrlo vrijednu potporu razvojnih timova i izdavačkih kuća od kojih su mnogi sve svoje kapacitete usmjerili upravo samo na razvoj igara za tu Microsoftovu vrlo obećavajuću konzolu.



THQ

Evil Dead: Hail to The King



Povratak zle smrti

Malo je onih među vama koji su pogledali sva tri nastavka svojevrsne horor sage Evil Dead, a još manje, vjerujemo, onih koji se mogu ubrojiti u fanatične pobornike spomenutih filmova.

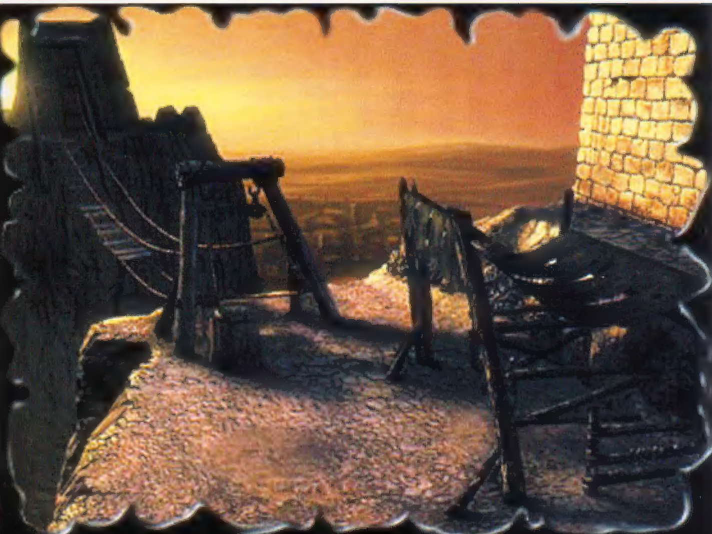
Naravno, takva izjava uopće nije nimalo čudna. Uostalom, zašto bi i bila kad je riječ o tri filma totalne low-budget produkcije od kojih je tek posljednji, izdan pod nazivom Army of Dead, nešto novijega datuma, iz 1993. Ipak, sva tri Evil Deada imala su izvjestan čar možda upravo zbog smiješnih horor scena koje su bile sve samo ne realno izvedene zahvaljujući užasno niskom budžetu (prvi film u serijalu imao je budžet tek od stotinu tisuća dolara). Možda je i to razlog što se THQ odlučio na izdavanje računalne igre nastale upravo prema predlošku Evil Deada pa će, eto, oni koji su se nadali četvrtom pojavljivanju hrabrog heroja Asha sa svojom vjernom motornom pilom željnom undeadovske kosti doći na svoje. Igra opskrbljena prikladnim 3D engineom, koji će vjerojatno većinu akcijskih horor scena izrenderirati bolje negoli su ih u njezinim filmskim prethodnicima odsimulirali njihovi producenti, osmišljena je kao svojevrsna akcijska avantura. Posebna zanimljivost u cijelom projektu je da će glavnom liku Ashu glas dati, a tko drugi, nego legendarni Bruce Cambell čijim će crnim humorom ovaj naslov u cijelosti odisati. Hail to The King će se početi uvlačiti u vaše domove negdje tijekom jeseni, dotad - čuvajte se zle smrti...

Započet nastavak Deus Exa

Ion Storm ponovno na nogama

Posljednji naslov izašao iz ruku Ion Storma u prošlom je broju Hackera detaljno opisani Warren Spectorov akcijski RPG Deus Ex. Iako spomenuti naslov nije dosegao neko željeno savršenstvo, pokazao je ipak da se od Ion Storma može i treba očekivati mnogo više negoli su nam to dosad svojim naslovima navikli davati.

No Warren Spector i ekipa nisu ostali zadovoljno trljati ruke nego su spremno objavili da službeno započinju rad na nastavku, Deus Exu 2 u kojemu će, nadamo se, otkloniti barem većinu propusta učinjenih u jedinici, čime bi stvarno stvorili jedan fantasičan futuristični akcijski RPG naslov.





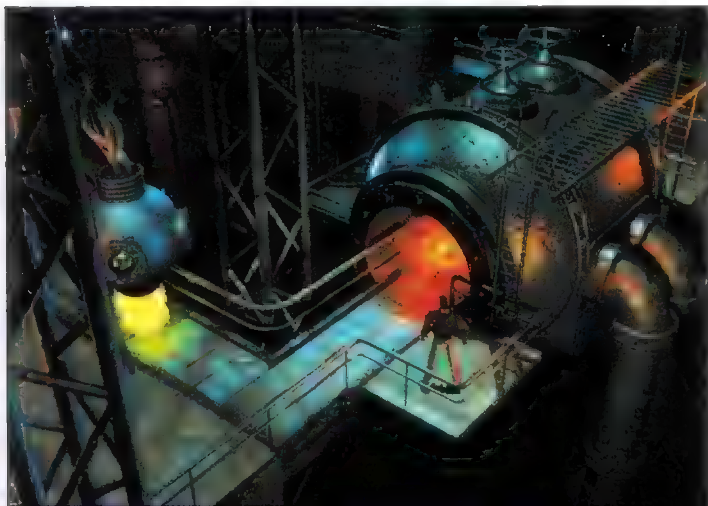
REVOLUTION SOFTWARE

In Cold Blood

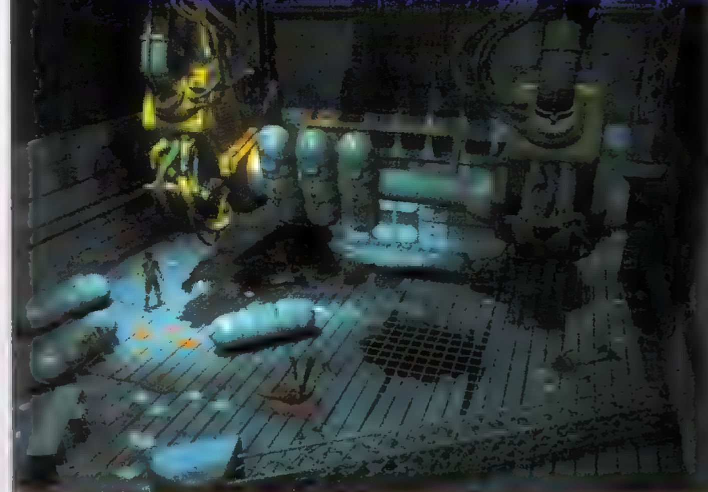
Povratak avanturama

Sjećate se legendarnog Lure of The Tempressa ili možda avanturističnog Broken Sword serijala? E pa, za te upečatljive naslove bila je zadužena ekipa iz Revolution Softwarea. Isti nam taj razvojni tim ponovno želi pružiti izniman osjećaj avanture i akcije u svom nadolazećem naslovu, akcijskoj avanturi In Cold Blood.

Na samu priču koja i je ono najbitnije u samoj igri ne treba trošiti riječi jer ćemo vam tako sam naslov učiniti možda manje privlačnim, no u svakom slučaju, s obzirom na kvalitetu prijašnjih Revolutionovih igara, te na sveopći nedostatak igara avanturističnog žanra na tržištu, svaki pravi ljubitelj ne bi smio zaobići ovaj naslov. Ako sve bude teklo prema planu, PC verzija In Cold Blooda trebala bi se na tržištu pojaviti vrlo skoro, idućih mjeseci.







GENCON 2000



Roleplaying na prvom mjestu

Kao i već mnogo puta dosad, i ove je godine održan GenCon, najveća konvencija namijenjena upravo *roleplaying* igrama svih vrsta, od onih na papiru i ploči do nama zanimljivijih projekata namijenjih računalima i konzolama.

Ovogodišnji GenCon organiziran primarno od strane Wizards of The Coasta prošao je u znaku najavljivanja najnovijega, trećega po redu izdanja svjetski najpoznatijeg *roleplaying* sustava, Dungeons&Dragonsa. Sukladno tome, veća je pozornost tijekom same konvencije posvećena upravo računalnim igrama kreiranima po *D&D 3rd editionu*, s kojima je javnost već dosad poprilično dobro upoznata. Od istaknutijih vrijedno bi bilo spomenuti Storm Studiosov *Pools of Radiance 2* koji u distribuciju stiže krajem godine, te BioWareov *Never Winter Nights* čiji datum izlaska zasad još nije definiran. Od ostalih "digitalnih" RPG-ova najviše je pozornosti privukao briljantni *Arcanum: of Steamworks and Magick Obskura* koji nam dolazi iz ruku tvoraca originalnog Fallouta, ali je na žalost odgođen za početak iduće godine zbog prevelike konkurencije na tržištu. Ipak, trenutačno je svim posjetiteljima, a vjerujemo i vama, najzanimljiviji *Baldur's Gate 2* koji je dovršen i prolazi kroz posljednje faze testiranja te bi u prodaji trebao biti već za nekoliko tjedana. Tijekom trajanja konvencije doznala se još jedna posebno zanimljiva vijest: BioWareovo dobivanje licence za razvoj računalnih RPG igara temeljenih na Lucasovim Star Wars svjetovima, što će vjerujemo oduševiti sve brojne poklonike Lucasove SF sage.





Mislav Mataija

ESCAPE FROM

Spremni smo oprostiti Lucas Artsu. Nema veze što se nisu udostojili napraviti nijednu avanturu nakon Grim Fandanga, zaboravit ćemo čak i Phantom Menace i Indiana Jones: The Incredible Machine koji ih nisu ni izbliza vrijedni. Samo neka naprave taj novi Monkey Island kako treba, i sve će biti u redu...





PROIZVOĐAČ	Lucas Arts
IZDAVAČ	Lucas Arts
ŽANR	3D avantura
IZLAZI	Pirati će znat'

POLLY WANNA CRACKER

Znali smo! Evo, prije nekoliko mjeseci konačno je najavljen četvrti nastavak Monkey Islanda. U početku škrto, samo četiri-pet slika i nešto malo informacija, ali sad već znamo nešto više. I vjerujte nam, Escape from Monkey Island je igra od koje će vaša papiga progovoriti: "Polly wanna cracker, Polly wanna cracker..."
Monkey Island je oduvijek iz potpuno neobjašnjivih razloga smatran legendom. Iako nije donio gotovo ništa novo u žanr avantura, nije se odlikovao superiornom grafikom, efektima ni naročito ozbiljnom pričom, taj je serijal ipak stekao neviđenu popularnost. Zapitate li deset zagriženih igrača avantura koja im je najdraža, barem šest će vam bez okolišanja navesti Monkey Island, a ostatak će eventualno biti podijeljen između Grim Fandanga, Discworlda, Broken Sworda i različitih Sierrinih igara (Leisure Suit Larry, Gabriel Knight...).

MONKEY IS AS A MONKEY DOES

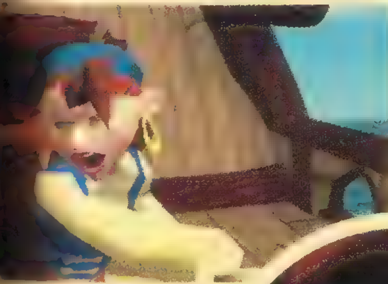
Napomena: U idućem odlomku donosimo detalje o priči i manje *spoilere*.
"Ponekad, kad je tiho, još uvijek mogu čuti majmune", tom rečenicom počet će uvod četvrtog nastavka ovog legendarnog serijala. Guybrush Threepwood, junak svih Monkey Island igara, ostvario je u prošlom nastavku gotovo sve što je ikad želio. Po treći i, barem se tako nada, posljednji put, porazio je svog najvećeg neprijatelja LeChucka. Konačno je oženio ljubav svog života, guvernerku Melee Islanda Elaine Marley. Od mladog i nadobudnog nesposobnjakovića postao je velecijenjeni gusar, strah i trepet cijelog Tri-Island područja. I sve je, čini se, bilo dobro za Guybrusha, ali svi znamo da će se to promijeniti, zar ne? Guybrusha smo i njegovu "plunder bunny" Elaine na kraju prošlog nastavka ostavili vjenčanima. Nakon toga, oni su, naravno,

MONKEY ISLAND











otišli na medeni mjesec. Priča četvrtog nastavka počinje nakon njihovog povratka na Melee Island. Čini se da su mladenci izbivali toliko dugo da su svi stanovnici otoka zaključili da je Elaine mrtva, što i nije neobično jer nije pojavljivala na Melee Islandu još od Monkey Islanda 1. Stoga je njezina vila određena za rušenje, a na njeno se guvernersko mjesto pokušava ubaciti promućurni političar Charles L. Charles (mislim da inicijali govore sami za sebe!). Naravno, Elaine neće to samo tako dopustiti te počinje kampanja za guvernersko mjesto. Guybrush dobiva naizgled jednostavan zadatak, kontaktirati njene odvjetnike na otoku Lucre, ... upada u cijeli niz nevolja. Usput otkriva zle planove izvjesnog Ozzieja Mandrilla, australskog poduzetnika koji je odlučio podčiniti Karibe svojim kapitalističkim planovima. Ozzie polako kupuje zemlju i gradi franšize restorana poput Planet Threepwood i Starbuccaneer's, ...govine suvenirima itd. Ukratko, Ozzie pokušava pretvoriti Karibe u ... za turiste, ali u tome su mu ...etnja gusari, koji su još uvijek ...minantno stanovništvo. Plan mu ... pretvoriti sve smrdljive, pijane, ...e i primitivne gusare na otočju civilizirane, hodajuće turističke atrakcije koje će samo glumiti da su gusari. Plan polako uspijeva, ali njegov "Program reedukacije gusara u 12 koraka" je jednostavno prespora metoda. Stoga, Ozzie ćeli pronaći moćni Voodoo artefakt zvan The Ultimate Insult, kojim bi strahovito uvrijedio sve karipske gusare i time ih do kraja porazio. *Voila* – bez gusara na putu, ništa ne može zaustaviti Mandrilla u dominaciji Karibima. Guybrushev je zadatak pronaći sve dijelove tog artefakta prije nego to pođe za rukom Ozzieju. Naravno, bit će tu još svega. Kako ste vjerojatno zaključili, iza maske otmjenog Charles L. Charlesa krije se nitko drugi doli The Ghost Pirate LeChuck, koji se uspio dići iz mrtvih i nakon trećeg poraza. Mada se isprva čini bezopasnim i uljuđenim, ne treba dugo da se goruća brada pokaže u punoj snazi. Treća linija radnje vrti se oko – ne bi čovjek vjerovao majmuna. Naime, na samom početku igre Guybrushu dolazi majmun Timmy i riječima "Eep eep, ook ook, chee" ga obavještava da nešto nije u redu tek će poslije shvatitit da su svi majmuni na Karibima misteriozno nestali! Ta će se tajna riješiti upravo na samom Monkey Islandu, s kojeg će Guybrush potkraj igre morati pobjeći.

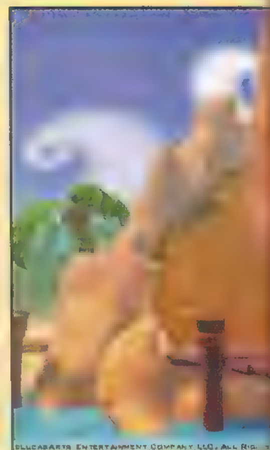


ARRRRRRR, MATEY!

Obilježje novog Monkey Islanda koje najviše upada u oči je 3D grafički engine, potpuno različit od prijašnjih igara koje su sve odreda bile 2D. Prva dva Monkey Islanda spadaju, naravno, u pretpotopno razdoblje, dok je Curse of Monkey Island bio stripovska 2D avantura bez obzira na činjenicu da su u njegovo doba, 1997., 3D igre već bile relativno česte. Naravno, s obzirom na velik vremenski i tehnološki razmak između Monkey Islanda 2 i 3, trojka je imala nešto drugačiji grafički stil, ali su ga igrači ipak sjajno prihvatili, naročito zbog, prvi put predstavljenih sinkroniziranih glasova likova. U EMI-ju će grafika opet proći temeljite promjene. Stari 2D SCUMM engine je, na veliku žalost nekih igrača, odbačen i zamijenjen novim 3D engineom. U početku je taj potez nailazio na snažan otpor fanova prijašnjih igara, ali nakon što su slike igre puštene u javnost, većina je nevjernih Toma prihvatila tranziciju. Novi je engine nešto unaprijeđenija inačica GRIME enginea iz Grim Fandanga. To znači da zapravo nije riječ o čistom 3D-u, nego o kombinaciji 2D i 3D elemenata. Pozadine, odnosno scene, su predrenderirane 2D, dok su svi likovi i mnogi predmeti, dakle interaktivni elementi, u 3D-u. Guybrush se slobodno kreće u 360 stupnjeva, a kontrolirate ga tipkovnicom, gamepadom ili joystickom na isti način kao u Grim Fandangu. Dakle, nema nikakvog kursora, a miš uopće ne ulazi u igru – vi hodate po sceni, a kad se približite nekoj interaktivnoj zoni, Guybrush će jednostavno prema njoj okrenuti glavu, a ime predmeta bit će ispisano u dnu ekrana. Najveća







promjena enginea u odnosu na Grim Fandango je izostavljanje podrške za softversko renderiranje, što će reći da EMI neće biti moguće igrati bez 3D kartice. K tome, dizajneri planiraju uključiti podršku za 24-bitnu i 32-bitnu boju pozadina uz klasičnu 16-bitnu. Dakle, ako imate jednu od 3D kartica novije generacije – s iznimkom Voodooa 3 – sve će prilično lijepo izgledati. Naravno, igra se u cijelosti koristi prednostima nove tehnologije. U usporedbi s Grim Fandangom, 3D model Guybrusha je sa svojih 1500 poligona gotovo pet puta detaljniji nego 3D model Grimovog glavnog lika Mannyja Calavere sa svojih 300-400. Animacija likova je još jedno značajno poboljšanje: likovi se kreću mnogo realističnije nego u Grim Fandangu. Tu su, naravno, svjetlosni efekti, efekti vode, vatre itd. i sve ono što možemo očekivati od modernog 3D enginea.

Osnovnu smo stvar zaboravili spomenuti: dizajneri igre su potpuno nova ekipa – dizajnerski par Michael Stemmle i Sean Clark, poznatiji kao dizajneri Lucas Artsove avanture Sam & Max Hit the Road. To je već treći dizajnerski tim u povijesti Monkey Islanda: prva dva je dizajnirao Ron Gilbert (danas u Cavedogu), a trećeg Jonathan Ackley (danas u kompaniji Stargazy) i Larry Ahern. Unatoč svim promjenama, pokušali su ostati vjerni duhu serijala. EMI je i dalje tipična avantura, temeljena oko zagonetki, uporabe različitih predmeta i sl. Sučelje je riješeno na potpuno nov način: svi se predmeti u vašem inventaru pokazuju u obliku kruga ispred same scene (dakle, ne u posebnom ekranu), a vi rotiranjem dolazite do predmeta koji želite. Kako dizajneri kažu, neće više biti nerealističnih dijelova poput onih kad je Guybrush stavljao majmune u džep nego će inventar biti normalne veličine.

SHIVER ME TIMBERS!

Dijalozi, riješeni u poznatoj Lucas Artsovoj granajućoj metodi, su vrlo česti i još uvijek ludo smiješni, kako se Monkey Islandu i pristoji. Većina glumaca iz Curse of Monkey Islanda su se vratila. Na zadovoljstvo fanova, tu je i dalje izvrsni Dominic Armato u ulozi Guybrusha, vraća se i Earl Boen kao LeChuck, jedino nije siguran povratak glumice koja je tumačila Elaine. Općenito, vraća se poprilično broj poznatih likova, kako onih iz prošle igre, tako i onih koji su se pojavili u prvom ili drugom nastavku ili u oba. Dovoljno je spomenuti da se vraćaju suludi trgovac Stan (koji je u prvom dijelu prodavao brodove, a u drugom lijesove), Carla the Swordmaster, Meathook i Otis (vaša posada iz prvog nastavka), pustinjak Herman Toothroot... U cijeloj igri pojavit će se oko šezdeset likova, a desetak smo ih već vidjeli.

Sjećate se mačevanja s uvredama iz Monkey Islanda 1? Očekujte još mnogo više u novom nastavku. Na samom početku igre borit ćete se u disciplini "na ruku" protiv gusara u slavnom Scumm baru. Kako je Guybrush sada već prilično moćan gusar, a ne onako bijedan kao u MI1, mnoge uvrede već zna pa očekujte nešto poput: "I've defeated twelve people today alone." - "How do you know? You don't have that many fingers." Priča se nastavlja kroz cijelu igru, tako da možete očekivati sličan postupak u različitim situacijama.

LIKOVI - novi i stari



Ozzie Mandrill
Ovaj je Australac jedan od najvećih Guybrushevih protivnika. Dolazi na Karibe kao privatni poduzetnik, spreman na sve da bi zaradio. Počinje kupovati zemljište, otvarati trgovine i restorane za turiste i pretvarati gusare u komercijalizirane karikature pomoću svojeg "Programa reedukacije u 12 koraka". Ovaj je stari i čangrizavi Australac iz svoje domovine donio brojne trofeje ...čene tijekom lovačke karijere.

Inspector Canard
Inspektor Canard je zakon na Lucre Islandu. On određuje zakon, provodi ga te hvata i kažnjava one koji ga prekrše. Ne vjeruje u postojanje Pegnose Petea i njemu sličnih gusara.

Herman Toothroot
Ovaj legendarni pustinjak živi na Monkey Islandu potpuno sam već dvadeset godina. Možemo biti sigurni da se ni ovaj put nije urazumio.



Pegnose Pete
Ovaj zloglasni gusar i lopov progania područje Lucre Islanda, čineći različita nedjela. Inače, "pegnose" u imenu doista znači ono što se čini - Pete je u djetinjstvu u nezgodnoj nesreći vezanoj uz stanovitu patku izgubio nos i sad nosi drveni.



Hugo
Ovaj je jadničak, bivši gusar, prošao Mandrillovu reedukaciju i sad prodaje parfeme u butiku "Scents and Sensibilities".



Ignatius Cheese
Po prvi put upoznajemo vlasnika zloglasnog Scumm bara, najvećeg okupljališta gusara na Melee Islandu. Trenutačno mu je glavna preokupacija zaustaviti Mandrilla u otkupljivanju svoje zemlje.

Murray
Demonska govoreća lubanja Murray se opet pojavljuje. Naći ćete ga na njegovom nimalo glamuroznom poslu pozdravljača gostiju u restoranu Planet Threepwood.



Stan
Stan, legendo! Ovaj se vješti prodavač svega rabljenog uspio izvući iz lijesa u koji ga je Guybrush zatvorio u drugom dijelu. Vidjet ćete ga na Jambalaya Islandu kako prodaje vikendice.



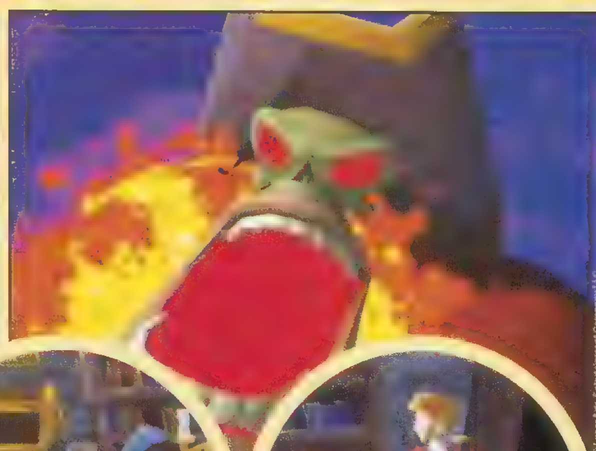
Meathook, Carla the Swordmaster i Otis
Guybrushova posada iz Monkey Islanda 1 vraća se nedisciplinirana i lijena kao i uvijek. No, pravi je problem ružičasti gusarski brod s kojim Guybrush zaglavi.



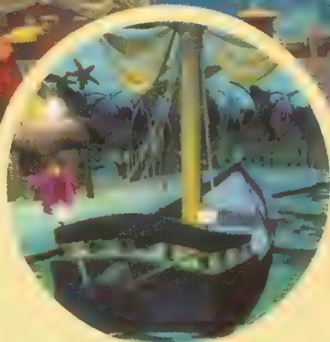
The Voodoo Lady
Misteriozna Voodoo Lady je stalna Guybrusheva pratiteljica kroz svaki nastavak. Ni ovaj put nećemo saznati mnogo o njoj, ali će mu zacijelo biti od neizmjerne pomoći.

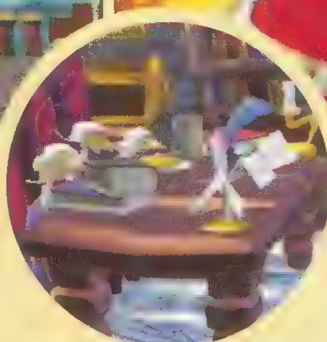














Zagonetke

će i dalje biti totalno otkačene i zahtjevne kao i u prijašnjim igrama. Stupanj težine će, prema procjenama dizajnerskog para, biti otprilike na razini s novijim Lucas Artsovim grama poput Curse of Monkey slanda i Grim Fandanga, ali nešto akši od Monkey Islanda 2. Za razku od prijašnjih MI-ova, neće postojati različiti stupnjevi težine pa tako primjerice neće biti moguće preskakati složenije zagonetke. One su inače većim dijelom koncentrirane oko uporabe predmeta, ali neće biti toliko kombiniranja predmeta iz inventara kao u prijašnjim grama. Mada je igra u 3D-u, neće biti mnogo akcijskih elemenata jer će to biti uglavnom tradicionalna avantura tek s nekoliko lakših akcisko-avanturističnih sekvenci – ostalom, šteta je barem djelomično ne iskoristiti 3D engine.

Kako se

i dalje u dnu ekrana pojavljuje tekst koji opisuje različite predmete i igračeve akcije, moći ćemo opet uživati u suludim jezičnim konstrukcijama poput "Upotrijebi istrgnutu Hackerovu naslovnicu premazanu maslacem s kantom močvarne vode". No dobro, možda se baš ta rečenica i neće pojaviti u igri, ali znate što možete očekivati. Sve u svemu, Guybrush će još jednom imati pune ruke posla pokušavajući spasiti nepredvidljivo, smrdljivo i grogom opijeno stanovništvo karipskog otočja od sila kapitalizma, komercijalizacije i čistog zla. Sigurni smo da će u cijelom procesu doći u barem pet-

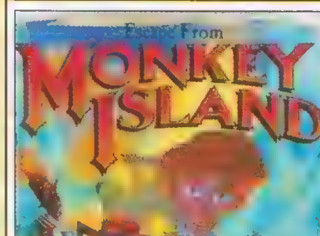
naestak neugodnih i omalovažavajućih situacija. Ova će se avantura protezati preko četiri otoka: dva su poznata (Melee Island, Monkey Island), a dva ćemo tek upoznati (Lucre Island, Jambalaya Island). Navigacija između lokacija će i dalje biti riješena putem karte cijelog otoka, preko koje se Guybrush kreće.

Escape from Monkey Island izlazi najvjerojatnije u jedanaestom mjesecu. Ako i bude kašnjenja, ona sigurno neće biti velika. Predviđena minimalna konfiguracija je P200, 32 MB, uz 3D karticu. Igra će vjerojatno podržavati sve 3D akceleratore počevši od Voodooa 1 pa nadalje.

Nasapunat ćete dasku (ili jarbol već) i krenuti na Caribiean samo zato:

- **jer svi imate najnovije graf. kartice i svršavate na 3D**
- **jer smo svi pirati u duši, sve su ostalo nijanse**
- **jer mi ovu najavu pišemo po drugi put, što govori o težini i protežnosti ove igre**

UKRATKO O LucasArts



Već nakon izlaska prvog nastavka MI znali smo da će Lucas Arts prerasti u vodećeg diva interaktivne zabave. Dobro, nismo baš, lako je sad reć'... Svoju poziciju učvrstili su izdavanjem Indiana Jones serije avantura i osnivanjem kulta obožavatelja Harrisona Forda. Danas izdaju sve i svašta, a tko još ne zna ništa o njima bogami ni sada neće doznati.

Goran Račić

Tamni anđeo sudbine još jednom prijeti jadnim i napaćenim ljudima daleke zemlje. Samo tri riječi: Let's kick butt!

WIZARDS & WARRIORS



PROIZVOĐAČ	Heuristic Park
IZDAVAČ	Activision
ŽANR	FRP
IZLAZI	Kad zahladi (jesen 2000.)

ŽIVJELA POTENCIJA!

RPG žanr je jedan od najstarijih na svijetu, ako ne i najstariji (čak je i prva računalna igra sadržavala neke RPG elemente). Ako možda i nije tako, zacijelo je najrazvijeniji, s gomilom pravila koja postavljaju neke granice što se smije, a što ne. No, recimo odmah, Wizards & Warriors ih se strogo ne drži. Ne igra se po AD&D pravilima (barem se to ne spominje, a ima i neke elemente koji nisu svojstveni AD&D-u), ali to nije neki veliki grijeh jer dosta nam je kalupa u koji se igre trpaju, želimo inovativnost, želimo 3D grafiku, želimo fajt, lake žene (tko se to izder'o, da ga vidim?!!!!). Wizards & Warriors će nam pružiti nešto od gore nabrojanog, pa čak i više. Ali da ne skačemo pred rudo, idemo mi standardnim korakom - progovorimo prvo malo o priči koja tjera ovu RPG igru (igra je zapravo već dosta zaboravljeni FRP, ali dobro).

Normalno, bit će tu borbe između dobra i zla. I tko se bori? U lijevom je kutu, u plavim boksericama dobri visoki svećenik Anephas, a u desnom, u crvenim boksericama lord smrti, faraon zla, Cet Ude D'wa Kahn (publika urla). Kako je Anephas ipak slabiji od njega, u pomoć mu priskače anđeo zvan Kerah. Svojom potentnom (tako proizvođači kažu) magičnom silom zvanom crna vatra pomogao mu je baciti čaroliju na Ceta od koje će dotični zaspati na neodređeni broj godina, po mogućnosti za vijeke vjekova.

Ali osim Ceta, Anaphas je bacio čini i na sebe te tako sada oba besmrtinka spavaju. No, prije mnogo godina Cet je začarao čarobnjaka G'Ezerred Ra koji je postao hodajuća besmrtna lešina i stoljećima je tražio način da mu se osveti. Ali dok je on nešto tamo prčkao po magiji, uspio je Anaphasa dezintegrirati i tako zapravo vratiti Ceta iz zemlje snova. Normalno, kad je vidio što je napravio, pobjegao je, a Cet, kakav već je, pomislio je da može vratiti svoje carstvo zla. Dakako, to se može spriječiti ako netko pronađe Mavin Sword koji ima esenciju crne vatre i upotrijebi je protiv Ceta. Tko će ga poći tražiti? Skupina se avanturista, bez ikakvog straha (vjerojatno su glupi), sprema krenuti u potragu, a tko bi joj drugi bio na čelu nego vi.

MAGIC<->CRAFT I SLIČNE PREMETALJKE

Wizzards & Warriors će se dičiti krasnom 3D grafikom, dosad neviđenom u svijetu FRO, tj. RPG igara. Prateći igru iz pozicije prvog lica, gledat ćete krasno modelirane kraojolike, ubijati likove koji su u cijelosti napravljeni u 3D-u. Uglavnom, igra će biti u 3D-u, za razliku od prošlih koje su bile mješavina 2D-a i 3D-a.

Kao u mnogim igara ovog tipa, nikad nećete biti sami nego ćete sa sobom voditi skupinu koja će vam u mnogočemu pomagati, od

...šenja stvari do klanja različitih ...goba na koje naiđete na putu do ...avin Sworda. Normalno, te ćete ...ve birati u širokoj paleti rasa i ...njeljivati im njihove uloge. ...stoji 10 rasa, tj. klanova, kako ih ...dje nazivaju: od ljudi do poluti...va (zovu se whiskas, već vidim ... će ih kompanija koja proizvodi ...nu za mačke bogato nagraditi). ...ka će imati svoje specijalne ...sobnosti koje će vam biti dos...ne odmah na početku igre - ...žda ćete ih koristiti u borbi, a ...žda u mirotvorne svrhe, na ...a je da odlučite. Što se tiče ...ga, to su zapravo klase i ima ih ... Zgodna stvar je da nema više ...class likova, križanaca između ...a nego je to sređeno tako da ...eđene klase imaju sposobnost ...kih drugih dviju (malo premeta... igranje s klasama i već imamo ...što novo). Tako je recimo ranger kombinacija priesta i rougea, dok je pak trickster kombinacija wizarda i rougea. Normalno, ima tu i jedinstvenih klasa koje se ne pojavljuju u drugim igrama, kao na primjer ninja, zen-master i slične klase koje samo čekaju da ih iskušamo.

Zanimljiva je i mogućnost mijenjanja klasa tijekom igre tako da, primjerice, neki lik učlanimo u neki guild gdje će on onda uvježbati nove sposobnosti, dok mu stare postaju. Recimo i to da jako iskusni warrior može postati samuraj, tako da je i na taj način moguće mijenjati značajke likova, što igru čini dinamičnijom.

Još jedna novost u Wizardsima su magije koje su ovdje postale craftovi. To je mala greška - craftove su upotrebljavale vještice, dok čarobnjaci upotrebljavaju čarolije. Za spremanje crafta su potrebni sastojci i određeno vrijeme rada na njemu, dok je čarolija nešto što se obavlja u trenutku. Ali dobro, nek' im bude. Uglavnom, postoje četiri glavna crafta (sun, vine, moon, stone) i dva koji simboliziraju dobro i zlo (spirit i fiend). Kad se sve to pomnoži i podijeli, kad se uzme u obzir gomila "podcraftova", dolazi se do brojke od kojih stotinjak čarolija.

Što se gamadi tiče, tu će biti oko 75 neprijatelja koje ćete uživati klati, no to su zapravo osnovni modeli, s modifikacijama ćemo vidjeti preko 300 neprijatelja, što je zavidna brojka. Negdje sam pročitao da su likovi realistični, na što mogu samo reći da je čovjek koji je to napisao kreten. Ma dajte, ljudi, realistični likovi u magičnoj zemlji gdje se probudilo drevno zlo koje je porazio veliki čarobnjak i anđeo? Tko tu koga?

Iako ima nekih sitnih greškica, Wizards & Warriors bi mogao biti pravo osvježenje u ove dane nemaštovitih i zamornih igara, strpimo se još malo.

UKRATKO O Heuristic Park



Heuristic Park je relativno nepoznata razvojna kompanija koja si je dala u zadatak izaći iz mraka novom igrom naziva Wizards & Warriors. To bi im moglo i uspjeti jer im je suradnik D. W. Bradley, čovjek koji ima dosta veliko iskustvo u stvaranju igara te tematike. Ako ste ljubitelj Unreala, Heruistic Park vam je možda poznat po add-onu Unreal: Return to Na Pali. Ako nije, nemojte se uzrujavati.

Postat ćete slinavi obožavatelj jer:

- je igru radio D. W. Bradley, autor posljednjih nastavaka Wizardy serijala
- se tu spominju neki čarobnjaci i neki ratnici
- ima još jedan razlog kojeg se sad ne sjećam

Iako naslovom podsjeća na film o agentu 007, ovaj je spoj FPS-a i avanture većim dijelom motiviran Austinom Powersom

NO ONE LIVES FOREVER



PROIZVODAČ	Monolith Productions
IZDAVAČ	Fox Interactive
ŽANR	FPS
IZLAZI	Jesen 2000. (možda)

PRINCE ILI ...?

Zapravo, i sam naslov igre nedavno je postao diskutabilan, pa igru na stranicama njenog budućeg izdavača (Fox Interactivea) često spominju pod imenom "igra prije poznata kao *No One Lives Forever*". Sličnost s imenom izvjesnog crno-bijelog pjevača ovdje ne prestaje, jer postoje velike šanse da ovo što sad najavljujemo pod tim imenom na našim računalima ugledamo pod imenom "The Operative".

O čemu je riječ? Naime, iako je igra smještena u šezdesete, a njeni autori tvrde da će biti krcata zanimljivim dijalozima, špijunskom akcijom koja šuljanjem i skrovitošću podsjeća na Tief, te humorom, odjećom i atmosferom svojstvenim špijunskim filmovima 60-ih, ime i činjenica da ste u igri u ulozi tajnog agenta kojem su na raspolaganju različite tehničke igračke neodoljivo podsjećaju na filmove o Jamesu Bondu. Čini se da je to svima bilo jasno osim tvorcima igre, tvrtki Monolith, pa kad su nakon prvog prikazivanja na E3-u dobili gomilu pitanja u stilu "Gdje je Q?", počeli su se češati po glavi i najavili neke izmjene.

NE AGENT NEGO AGENTICA

No ono što po njihovom mišljenju u cijelosti odvaja ovu igru od filmova s lijepim ženama koje se tuku za ulazak u krevet s postarijim vitalnim Englezom je to što je glavni junak igre - žena. To se sigurno neće promijeniti, čak i ako najavljeni datum izlaska bude pomaknut, što se može naslutiti iz nekih izjava za novine. Riječ je o djevojci kodnog imena Agent Archer, za čije su modeliranje kao uzor uzeli manekenku Mitzi Martin. Ta Micika crne kose (možete je vidjeti na slici) relativno je nepoznato lice koje vjerojatno niste vidjeli ako ne proučavate reklame za L'Orealove proizvode. Čudno je što su se oko njenog izgleda dizajneri toliko potrudili kad na igru gledate iz prve perspektive, pa je lice i tijelo Agentice Archer ono što nećete moći često gledati.

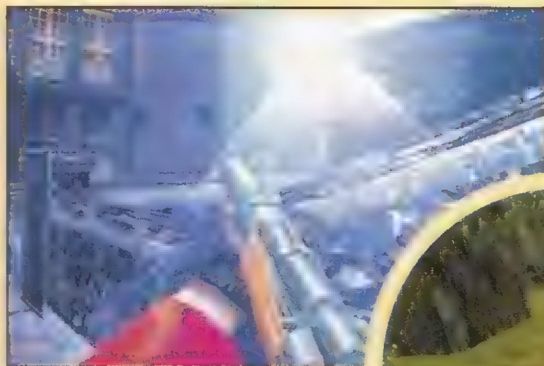
TEHNIKA NARODU

A ono što ćete gledati kreirano je na temelju LithTechveog 2.5 3D enginea, novog 3D enginea od kojeg se mnogo očekuje, a trebao bi zamijeniti onaj viđen u igrama kao što je Shogo: M.A.D. Kao što vidite na slikama, on omogućuje veliku detaljnost okoliša i objekata. Iako prostor u kojem se igra odvija izgleda prekrasno, ono čemu je dana posebna pozornost pri njenom kreiranju su likovi. Svaki od modela animiran je pomoću sustava unutrašnje građe lika koji omogućuje da se dijelovi tijela pokreću iznimno realno te da na pogotke reagiraju individualno. Tako će protivnici različito reagirati ovisno o tome u koji ih dio tijela pogodite, a pogoci u različita smrtonosna mjesta rezultirat će različitim sekvencama umiranja. Kvalitetne animacije ne pojavljuju se samo ondje gdje treba što bolje dočarati krvave scene, nego su i miroljubivije akcije, kao što je razgovor, dobro animirane, s pokretima lica i usana sinkroniziranih digitaliziranim govorom profesionalnih glumaca.

PRIČAM TI PRIČU

Razgovor će uistinu biti važan element igre jer, iako je riječ o FPS-u, Monolith inzistira na tome

i stila 60-ih ambiciozna je želja koju tvorci Blooda žele provući kroz još jedan FPS









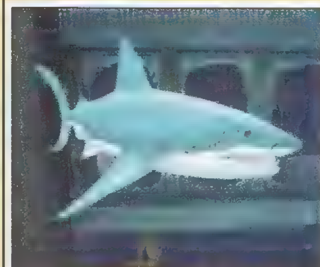


da igra sadrži mnoga obilježja avanture, što uključuje skupljanje predmeta i razgovor s likovima. Da to nije obična pucačina dokazuje i činjenica da naokolo neće biti razbacanih paketa s energijom, a većinu opremanja oružjem također ćete obavljati prije svake misije. Zato ćete u misijama morati primijeniti špi-unske tehnike skrivanja, šuljanja i diverzije da nadmudrite pro-tivnike, a na raspolaganju vam je gomila spravica kao što su mehaničke pudlice, eksplozivni ruž za usne, uspavljujući parfemi i slično, poznati iz špijunskih filmo-va B produkcije.
Sama priča također kao da je proizašla iz takvih fimova. Naime, Agent Archer djelatnica je super-tajne organizacije U.N.I.T.Y. koja se bavi sprečavanjem različitih zlih djela diljem svijeta, a na svoju prvu misiju kreće da bi otkrila tko i zašto ubija njihove agente. Iako vam ne želim mnogo otkriti, jer će u otkrivanju urote biti dio čari te igre, ono što vam mogu reći je da će joj glavni antagonisti biti pri-padnici organizacije H.A.R.M. koja je također supertajna, ali djeluje s druge strane zakona.
Sukob dviju organizacija, tj. djevo-ke i zločinačke organizacije, pro-tezat će se kroz petnaest misija, svaka će biti podijeljena u neko-liko manjih dijelova, što će ukup-no dati šezdesetak nivoa najra-zličitijih stilova - od onih koji se odigravaju u unutrašnjosti tajnih skrovišta do otvorenih predjela na Karipskim otocima ili snijegom zametenih Alpi.
Protivnici su, osim što su lijepo grafički modelirani, opremljeni i vrlo visokom umjetnom inteligen-cijom te nikad nećete točno znati što će učiniti - ovisno kako ih potaknete na akciju. Ovisno o tome jesu li vas čuli, vidjeli, primi-jetili mrtvo tijelo svog prijatelja ili neku posljedicu vaših akcija, oni će istraživati, pucati, skrivati se ili zvati upomoć, što ih čini iznimno opasnim. Zato ste i vi opremljeni mnogobrojnim razornim oružjima (od pištolja preko samostrela do bacača raketa), koja daju naslutiti da će u igri biti mnogo više akcije nego su to njeni autori najavljivali. Većina oružja može se opremiti dodacima kao što su prigušivač ili laserski nišan, te ispucavati neko-liko vrsta metaka (čelični, dum-dum, svijetleći...), što pruža veliki broj načina kako se riješiti svojih protivnika.

NA GOMILI!

Ako vam ipak sve to postane dosadno, ili možda protivnici preteški, No one lives forever moći ćete igrati i u multiplayer modu, u kojem preko LAN-a ili Interneta može sudjelovati do 16 igrača. Time vam se pruža mogućnost borbe jedan na jednoga, svako za sebe ili borbe po skupinama, pri čemu se igrači dijele na agente U.N.I.T.Y.-a i H.A.R.M.-a. Za takvo igranje dizajnirani su posebni nivoi, što bi samoj igri moglo podužiti trajanje.
Daleko od toga da će igra biti nezanimljiva i za samostalno igranje. Ako programeri u nju uspiju nagurati sve obećane ele-mente - humor, akciju, avanturu, borbu, 60-e i gomilu toga što nisam ni spomenuo, ako joj dopustite da vas zarazi, trebat će vam dosta dugo da odvojite pogled od ekrana.

UKRATKO O MONOLITH-u



Tvrtka s bazom u Seattleu proizvela je veliki broj igara za PC, a *No one lives forever* mogla bi biti i njihova prva igra za PlayStation 2. Poznat po igra-ma Septera Core, Sanity, Shogo: Mobile Armor Division i Odium, Monolith je obično povezan s dobrim igrama koje imaju loše nastavke. Tako je bilo s njihovim Bloodom i Rage of Magesom, no imali su i svijetlih primjera, primjerice Machwarrior 2. Kako svatko ima svojih žutih minuta, uz Monolith se vežu i lako zaboravljivi naslovi kao Get Medieval! i Gruntz.



Dozvolu za ubijanje preuzet ćete jer:

- jer je stil 60-ih u posljednje vrijeme u modi
- jer je spoj humora, akcije i avanture uvijek bio osnova za legendarne igre
- jer želite provjeriti ima li vaše računalo snage potjerati takvu igru

Damir Đurović

STARTOPIA

Život u svemiru na zabavan način



PROIZVOĐAČ	Mucky Foot
IZDAVAČ	Eidos Interactiv
ŽANR	Strategija
IZLAZI	Zima 2000.

THEME... SPACE PUČANI

Za početak i što zornije prikazivanje atmosfere Startopije pokušajte međusobno isprepletati brojne SF knjige i filmove kao što su Clarkova velika svemirska saga RAMA, Star Warsi itd. Iz svih tih kojekakvih vizija budućnosti pokušajte izolirati njihove protagoniste i antagoniste u obliku aliena najrazličitijih rasa te dobivenu skupinicu svemirskih veseljaka pokušajte smjestiti na napuštenu golemu svemirsku stanicu s ciljem da svakom pojedincu na njoj ugodite na najbolji mogući način i pritom preteknete svoje suparnike u osvajanju prostora unutar nje. Bila bi to osnovna ideja Mucky Footove Startopije koju bismo žanrovski mogli svrstati u nekoliko međusobno izmiješanih kategorija dobivši tako nekakav hibrid u kojem ipak prevladava strateško/menadžerski duh.

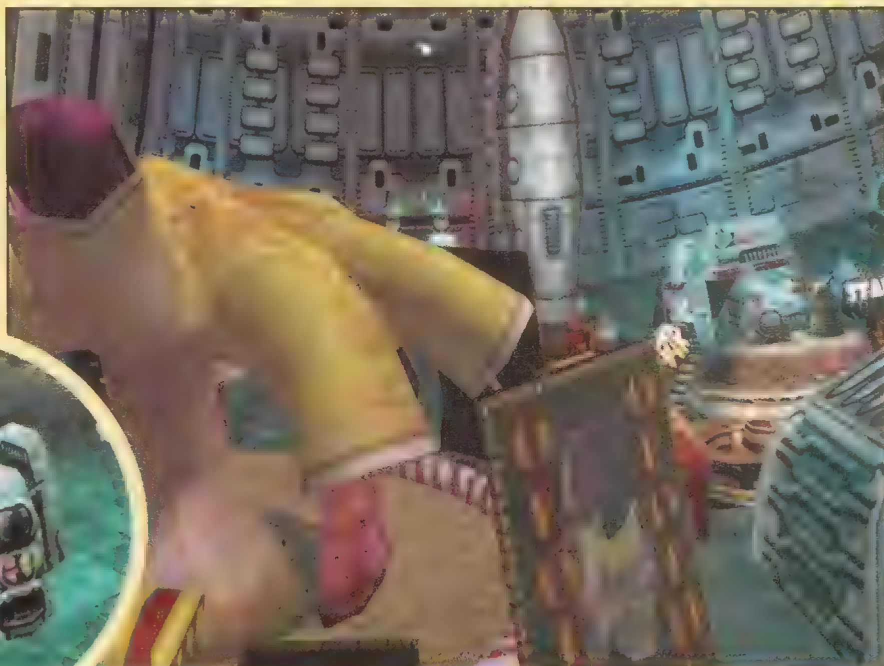
THEME... SPACE STATION

Svakom imalo boljem poznavatelju računalnih igara samim pogledom na slike priložene uz ovu najavu bit će istog trenutka jasno da je riječ o naslovu po mnogočemu sličnom brojnim Bullfrogovim Theme game naslovima. Naime, svi elemetni su tu, cilj vam je i dalje što učinkovitije zadovoljiti svoje stanovnike/posjetitelje. I dok je u slučaju Theme Parka riječ bila o zabavnom parku, ovdje je pak jednostavno cijela priča samo stavljena u nešto drugačiji koncept i okoliš svemirske stanice. I nadalje vam je primarni zadatak ostao kao i uvijek - biti korak ispred svojih suparnika koji će upravo kao i vi uvijek nastojati iskoristiti sva moguća dostupna sredstva ne bi li se dočepali komadića svog teritorija te tako postigli još veću prednost polako vas nagrizajući do totalne propasti. A načina za takvo što u igri je, na svu sreću, uistinu mnogo, a sežu od manje inteligentnih kao što su širenje virusa ubojica koji će harati svim kvadrantima svemirske stanice do malo inovativnijih poput otkupljivanja svih dostupnih zaliha hrane na svemirskoj stanici izgladnjujući tako neprijatelja.

...IPAK NEŠTO DRUGAČIJE

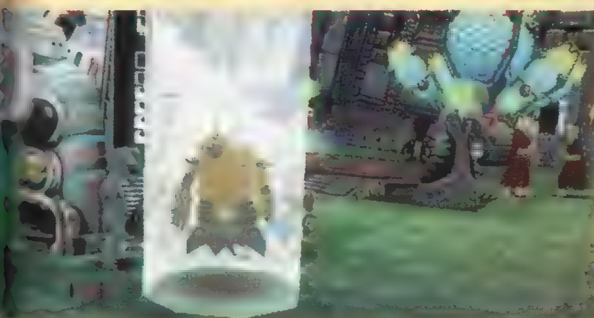
Iako možda iznenađujuća, sličnost s Bullfrogovim naslovima nije nikako slučajna s obzirom da se sastavni dio Mucky Footovog razvojnog tima sastoji upravo od ljudi koji su nekad u Bullfrogu stvarali sve te mnogobrojne Theme Parkove, Theme Hospitale, Populouse i druge slične naslove. Na svu sreću, sva ta sličnost ipak je tek površinska i na













UKRATKO O Mucky Foot



Zasad još uvijek relativno mladi razvojni tim svoje je iskustvo uglavnom stekao radeći unutar jednog od daleko najrespektabilnijih proizvođača igara u Engleskoj, Bullfrogu. Već na svom prvom naslovu, Urban Chaosu, izašlom prije otprilike godinu dana Mucky Foot je pokazao prilično zavidnu razinu kvalitete. Nedugo po izdavanju svog prvjenca dečki iz Mucky Foota upustili su se u razvijanje nečega koncepcijski malo izazovnijeg i inovativnijeg - Startopije, u čiju produkciju trenutačno ulažu sve svoje snage.

razini osnovne ideje. Prodrete li malo dublje pod kožu Startopije, prvo što ćete uočiti izrazito je napredan 3D engine zahvaljujući kojemu neće ni u jednom trenutku zakazati u vizualnom pogledu. Osim što je pod svojim okriljem sposoban zavrtjeti izrazito velike količine poligona, mogućnost prilagođavanja spomenutoga enginea bilo kojoj situaciji unutar igre iznimna je. Tako ćete u jednom trenutku moći pratiti cijeli kvadrant svojega dijela svemirske stanice na ekranu postižući maksimalnu preglednost, dok ćete već u idućem moći zumirati na određenog pojedinačnog razigranog aliena ne biste li vidjeli na koji biste se najbolji način mogli pobrinuti za nj i njegove otkačene potrebe te, naravno, kako najbolje iskoristiti sposobnosti te male svemirske spodobe. S koncepcijske strane pak različitosti se mogu pronaći u gotovo svakom elementu, od resursa (u Startopiji osnovni je resurs energija) pa do načina "ratovanja" sa susjedima itd. Igra je zapravo podijeljena na dva segmenta; naime, svemirska stanica u kojoj je i vaš kvadrant podijeljenja je u dva osnovna tipa prostorija: u one, nazovimo ih, urbane gdje vaši stanovnici rade, hrane se, zabavljaju i slično te u biosfere. Potonje su jedan od daleko najvažnijih čimbenika unutar igre te pravilno određivanje reljefa i vremenskih uvjeta unutar njih znači automatski privlačenje ili odbijanje određenih alienskih rasa vašem dijelu svemirske stanice, npr. dotična alienska vrsta obožava svoje slobodno vrijeme trošiti skijajući po visokim planinama uživajući pritom u niskim temperaturama, no nasuprot tomu, želite li recimo uzgajati dovoljnu količinu hrane i biti neovisni o njenoj kupnji, morali biste svoje biosfere prilagoditi ravnanjem terena unutar njih i izgradnjom farmi. Znači, logika ipak ostaje ista kao i u ostalim Theme/Sim igrama, svaka akcija ima svoju pozitivnu i negativnu stranu i tek njihovim pravilnim balansiranjem doći ćete do željenog uspjeha.

NA KRAJU STVARI STOJE... UPRAVO OVAKO

Totalno puknuti engleski humor, elementi različitih Bullfrogovih Theme igara i brojna maštovita koncepcijska rješenja - sve zajedno izrazito učinkovito zapakirano u vrlo zanimljivom svemirskom stilu čini Mucky Footovu Startopiju, naslov koji nijedan (ne)ozbiljni ljubitelj svemirskih strategija ne smije nikako propusti. Osim svega toga, na izlazak igre nećete ni morati predugo čekati jer je zasad zacrtan za ugodno osvježavajuće zimske mjesece (uh, pasji je vruće).

"Totalno puknuti engleski humor, elementi različitih Bullfrogovih Theme igara - sve zajedno izrazito učinkovito zapakirano u vrlo zanimljivom svemirskom stilu čini Mucky Footovu Startopiju, naslov koji nijedan (ne)ozbiljni ljubitelj svemirskih strategija ne smije nikako propustiti"

Svemirskom stanicom poželjet ćete upravljati zato jer:

- ste to oduvijek željeli, a NASA vam nikad nije htjela pružiti priliku
- je riječ o doista vrlo zabavnom i kvalitetnom naslovu
- stvarno nemate apsolutno nikakvog pametnijeg posla u životu

Kristina Jeren

Evolution će svakome igraču nuditi prekomjerne količine prašine i blata, što za off-road zaljubljenike znači samo jedno... Raj!

4X4 EVOLUTION







PROIZVOĐAČ	Pop Top
IZDAVAČ	Gathering of Developers
ŽANR	Strategija
IZLAZI	Studeni 2000.

ŽELIŠ LI NEŠTO DRUGAČIJE?

Davno su prošla vremena kad su terenska vozila bila vozila za posebne namjene i bila posebno konstruirana za posebno teške uvijete. Danas ćemo vidjeti više terenaca po avenijama velikih gradova nego na kakvim zabačenim cestama. Zašto? Pa, stvar je više nego jednostavna, terenci su zbog svoje visoke cijene postali svojevrsni statusni simbol: ako imaš terenac, vjerojatno imaš i love.

I dok gore navedeni mogu u svakome trenutku pritisnuti malu magičnu tipku koja kaže 4x4, mi smrtnici se možemo veseliti igrama poput ove. 4x4 Evolution je arkadna igra s tematikom bezrazložne i bezobzirne jurnjave terencima po brdovitom krajoliku koju razvija programerski tim Terminal Realityja. Alfa-inačica igre sadrži čak pedeset različitih modela stvarnih terenaca, i to od Toyotinih modela pa sve do Nissanovih. Završena igra sadržavat će tri moda utrkivanja: Quick Race, gdje izaberete stazu, auto i vozite, Single Race, gdje ćete moći voziti time trial, i Carrier mod, koji vam nudi mogućnost da poboljšate svoj terenac zarađenim novcem.

Što se samih staza tiče, bit će ih šesnaest i bit će potpuno otvorene. Naime, tijekom trke vozite od check pointa do check pointa, ali od jednog do drugog možete ići bilo kojom cestom. Znači, ako vam se učini da je ona preko brda kraća i da ćete tako ostvariti prednost nad protivnicima, u svakome trenutku možete skrenuti i zaputiti se tuda. Čak će i računalo slati svoje vozače da istraže koja je cesta najbolja i najbrža te vas pokušati nadmudriti. U inačici demoa koji je izašao model vožnje je malo čudan, no to nije prepreka u vožnji jer se sve zapreke, kao što su litice i strmi obronci, mogu svladati bez većih teškoća. Staze rijetko sadrže ravne i utabane dijelove tako da ćete se često boriti s preprekama, a manje s protivnicima. Svi skokovi po stazi prekrasno su napravljeni i predstavljaju pravi užitak. Razbijete li slučajno svoj terenac, brzo dolijeće helikopter koji vam pomaže vratiti ga na stazu. Osim toga, staze su napravljene s mnogo nezavisnih pokretnih objekata, kao što su zrakoplovi, vlakovi, kamioni i slično.

Čak i u preview inačici igre utrke postaju prava ludnica jer se lokve, bačve i hrpe drugih smetala pojavljuju posve nasumce na stazi

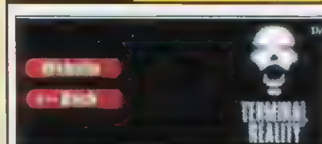








UKRATKO O Terminal Reality



Terminaly Reality je osnovan 1994. kao dio razvojnog tima na projektu Microsoft Flight Simulator. Otad je napravio seriju vrlo uspjelih naslova kao što je Terminal Velocity, Microsoft Fury 3, Monster Truck Madenss 1 & 2 i CART precision Racing. Nakon Monster Truck Madness 2 tim odlazi iz Microsofta i proizvodi samostalne naslove kao što je inovativni FLY! i 4x4 Evolution. Razvija i grafički engine koji se još uvijek koristi u Microsoftovim simulatorima letenja, a najnoviji engine pod brojem tri trebao bi postaviti nove standarde u simulacijama letenja i autosimulacijama. Nadamo se da će nas Terminal Reality uskoro razveseliti s još vrhunskih naslova.





svaki put kad startate igru, što znači da nikad nećete znati što vas očekuje iza idućeg zavoja. Poseban ugođaj igri daju i različite vremenske neprilike i noćna vožnja, koje katkada mogu drastično izmijeniti lice staze te od relativno pitome staze napraviti pravu noćnu moru.

Osim samog trkaćeg doživljaja, mnogima će se svidjeti i to što će konačna inačica igre imati i vrlo dobro napravljeni menadžerski dio gdje ćete moći kupovati dodatne dijelove za svoj terenac - primjerice, nove branike ili potpuno nepotreban CD player- ali ćete moći mijenjati i postojeće komponente svojeg ljubljenog vozila. Kupivši veći i jači motor, vaš će terenac ići znatno brže, no s obzirom da je motor teži, drugačije će se ponašati u zraku, a o blatu da i ne govorimo. Uz menadžerski dio igre bit će isporučivana dva editora. Prvi će biti editor staza, a drugi editor vozila tako da ćete moći graditi i vlastite automobile i vlastite staze. Naravno, mnogi će odustati od editora i jednostavno skoknuti na Interent te 'skinuti' gotove staze drugih igrača.

Ako je suditi po preview inačici igre, grafika je fantastična. Svako se vozilo sastoji od pet tisuća poligona, što znači da je u najmanju ruku vrlo detaljno. No, nije to ono što bi trebalo najviše impresionirati igrače, nego to što će biti tako detaljno programirani da će im se kotači nezavisno ponašati ovisno o podlozi. Usto, igra će nuditi pregršt različitih pogleda za igranje koji bi trebali biti vrlo atraktivni. Jedna možda i najtužnija vijest u cijeloj igri jest to da na vozilima neće postojati vidljiva oštećenja jer proizvođači automobila nisu dopustili da programeri omoguće igračima potpunu slobodu u demoliranju istih. Prema najavama, daleko najbolji efekt u samoj igri bit će podrška za mrežno igranje koja će omogućavati igračima s PC-ja, MAC-ova i Dreacasta da igraju međusobno. U tom će modu najviše moći igrati osam igrača odjednom.

Kad napokon izađe na tržište, 4x4 Evolution bi trebao biti odlična arkadna igra, s prekrasnim stazama i golemim brojem terenaca. Ako još ukupnom dojmu dodamo i dva editora koji bi trebali doći uz nju, zacijelo će biti prava poslastica za sve ljubitelje off- road vožnje.

Postat ćete 4x4 Evolution manijak jer:

- će sadržavati pedeset različitih terenaca
- sadrži šesnaest staza koje se svaki put kad startate mijenjaju
- ne postoje zadane rute nego možete voziti kako vama odgovara



Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

PREVELIKO, I TO SAMO ZBOG VAS!

PA KAD TO, POBOGU, IZLAZI: jesen 2000.



Eat hot lead, you unnatural dwarf geek suckers!

OTVOR', MALA, VRATA

Velika najava koja se vrtila oko prvog nastavka igre vezane uz Forgotten Realms svijet samo može dati letimičnu predodžbu što bi dvojka mogla napraviti. Pa, narode, o Baldur's Gate 2: Shadows of Amn moglo bi se mnogo toga reći. Upravo stoga imamo jedinstvenu priliku da vam se i nalazemo, i naciitiramo o najnovijem Black Isleovom projektu. Veličanstveni nastavak jedne od najopširnijih *top drawn* PC roleplaying igara približava se policama tijekom prolaska dana i tjedana, a mi kao tulci slušamo o malim citatima, sličicama i k'o zna kakvim sitnicama. Pa za početak, da bi tekst među ostalim i poprimio nekakvu logičnu formu, raspričat ću se o samom svijetu i sustavu na kojem Baldrur's Gate 2: Shadows of Amn funkcionira. Sasvim je očito da jabuka ne pada daleko od stabla, tj. prethodne igre. Tako je, Advanced Dungeons and Dragons sustav se ponovno pojavljuje kao osnovni element ove igre. Dakako, onaj *fičr* koji ga izdvaja od ostatka starijih roleplayinga je korištenje 3rd edition AD&D pravila. Najvažniji element ovog seta pravila koji najavljuju kreatori gore navedenog djelca su Character Kitovi. Character Kit će u načelu biti generalizacija različitih profesionalizacija unutar klasa čija je svrha profiliranje različitih "podklasa" unutar potonjih. Primjerice, sada ćete napokon moći likovima stavljati po dva mača u ruku (Drizzt fanovi, podignite noževe!) ako su osposobljeni za to ili, primjerice, ako imate druida, on će imati nekoliko profila koji se nižu od healerskih preko summonerskih, sve do borbenih. Što će se zbiti s našim likovima koje namjeravamo uvesti iz prvog nastavka? pitaju se *deca*. Pa, ono što Black Isle obećava je mogućnost da se svaki lik oprezno uvede i prebaci u oblik najavljivan od strane treće edicije pravila. Još jedna zanimljiva stvar je da će napokon sve ostale rase moći konstruirati paladine. Tako je, vaši vječno sanjani snovi o patuljku u sjajnome svetom oklopu koji baca "lay on hands" bit će ostvareni. Iako u tom slučaju, dakako, savjetujem i privatni razgovorčić sa stručnjakom na polju psihoanalize. Druge novosti vezane uz klase su, među inim, i startne razine pod kojima ih dobivate. Jeste li znali da većina likova počinje na šestoj razini iskustva? Naravno, istina je ta da ostatak započinje sa osmim, ali to i nije toliko loše s obzirom da (opet) je svakom liku u družini ograničena razina koju može dostići. No, kako to prijatelji iz Black Islea kažu, mnogi likovi nakon određenog nivoa postaju izrazito moćni, što bi samo po sebi znatno otežalo implementiranje pravila u slučaju da je omogućeno - no ne brinite previše, one slavne pojedinosti vaših junačina postaju doista intrigantne kad vam nakon postizanja odgovarajućeg nivoa uleti tip s pismom da ste dobili dvorac na raspolaganje. Dakako, stvar se tada neće baš pretvoriti u The Sims iako će igrač, to jest vi, moći utjecati na svoje podanike pravilnim odlukama i financiranjem. Građevine koje ćete dobiti na raspolaganje ovise o klasi vašeg sretnog dobitnika. U načelu, kao *thief* ćete postati vlasnik Thieves' guilda, kao mage ćete *mikromenedžirati* knjižnicu, kao *fighter* ćete dobiti utvrdu itd. Zapravo, ono što dobijete neposredno nakon promocije neće pretjerano podsjećati na idealno mjesto gdje biste htjeli živjeti; vlaga posvuda, mahovina po zidovima, *carrion crawleri* pod tepihom, *beholderi* u kupaonici itd. Nakon što eventualno otkrijete tajnu dvorca (ako ste lopuža) i dovedete sve u red (deratizacija, emigranti i sl.), vaši će se snovi ostvariti i postupno ćete dovesti svoj novi dom u red. Održavanje dvoraca (i njihovo posjedovanje) samo po sebi nije elementarni dio ove igre, ali se u načelu može uzeti u obzir. Među ostalim, uvijek je bilo dobro zaraditi nešto više iskustva jer nitko ne zna što vas čeka u idućem važnijem questu. No, kao što sam rekao prije razglabanje o likovima, svijet u kojem se nalazite zove se Forgotten Realms. Taj je svijet vrlo sličan Zemlji, s time da se sada zove Faerun, isto mistično mjesto gdje ste igrali Icewind Dale i prvi nastavak Baldur's Gatea. Istini za volju, Shadows of Amn će se događati dvanaest godina nakon prvog nastavka, nadovezujući se na njega preko više elemenata nego naslova. No o tome u idućem paragrafu.

IDUĆI PARAGRAF

Dakle, ponovimo: Baldur's Gate 2: Shadows of Amn događa se *tucet god'na* nakon prvog nam, već i po pet puta završavanog prethodnika. Mjesto radnje je smješteno na Sword Coast, koncentrirajući se na područje Amna, te njegovog glavnog grada Athaklte. Po dosad prikupljenim podacima, kako diplomacijom, tako sipanjem kiseline u uši, radnja će se razvlačiti i preko Tehira, područja predivnih vilenjačkih šuma, Cloudpeak Mountainsa, Underdarka, (pazi sad) Astral planea, Abyssa te misterioznog (ijo!) podvodnog grada. Grafički engine koji će tjerati ovo čudo od roleplaying igre dočaravajući područja po



Ne znam mogu li baš uperiti prstom prema tome, ali ovo mi se čini kao klasični dungeon hack

RASNA DISKRIMINACIJA

Likovi u Shadows of Amn će, prema najavama, imati više sposobnosti negoli oni u prethodniku. Međusobna interakcija je vrlo istaknuta, isto kao i Allignmenti koje pojedinci posjeduju. Dobri i zli likovi će se vjerojatno više sukobljavati u borbi nego na verbalnoj razini. Nadalje, tu su i neke nove rase koje će samo zapapriti situaciju. Prema novim pravilima AD&D-a, novi protagonisti koji ulaze u igru su poluorci koje će ovaj put igrači moći izabrati kao igrive likove. Ne treba dakako ni raspravljati o tome kakve reakcije će prema njima proizvoditi patuljci i vilenjaci. Dark elfovi će vrlo vjerojatno imati malo veću simpatiju prema jadnicima, što i nije loše, s obzirom da Drowovi imaju veliku otpornost na čarolije, te veliku mržnju prema gore navedenim rasama (not good). U Baldur's Gate 2 vaši lik nažalost neće moći biti Drow, iako autori igre tješe narod činjenicom da će moći svojem liku zasiviti kožu, no ni tada neće dobiti bonuse na određene statove... Hvala Bogu na malim obmanama.



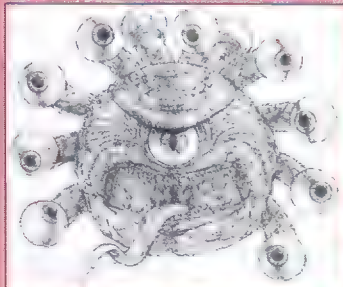
To je on, glavom, bradom i grbom



Novi model hrvatskog sveučilišnog profesora. Sve vidi, majkumu!



Ne pitajte me ništa... nemam pojma što ovo predstavlja...



Sumnjam da ovaj daje tri želje...



Klasično ćaskanje na trešnjevačkom...



Ova detonacija fireballa je dovoljna da 10% igrača kupi ovu igru

kojima ćete putovati je modificirani Infinity engine. Taj uradak kodiranja svima nam je prepoznatljiv iz ostalih Black Isleovih AD&D igara uključujući i (mojoj malenkosti omiljeni) Planescape: Torment. Rezolucije koje su najavljivane su 640*480, što je mnogim vlasnicima većih monitora išlo poprilično na živce, 800*600, te neke više, koje prema trenutačnom *press releaseu* nisu podržane. Igra će, za razliku od svojih predhodnika, moći koristiti 3d kartice. Prije nego što neki od nadobudnijih ne počnu maštati o 3d likovima i rotirajućim scenama, spomenut ću to da igra koristi vaše 64MB teško (kako čije, kad malo razmislim) grafičko OpenGL pojačanje za vizualno poboljšanje čarolija, vode, fog of Wara, dima i sličnog. Igra, za razliku od Baldur's Gatea, također koristi i malo nagnutiju perspektivu koju smo imali priliku vidjeti u Planescape: Tormentu. Što se tehnikalija i detalja tiče, spomenut ćemo najintrigantnije poslastice koje će joj donijeti bodove u atraktivnosti. Za početak, čudovišta će biti dvostruko više nego u prvome nastavku, a među njima će se pojaviti i dugo iščekivani *beholderi, mind flayeri, trolovi* i *prikaze*. Najava čudovišta najvrijednijeg pozornosti je ona koja govori o beštiji toliko velikoj da ne stane na jedan ekran (pa si sad vi mislite kakva će biti). Mogućnost upada likova poput legendarnih zmajeva nije isključena iako sam (šu-šu) svojedobno prilikom nabavljanja materijala na nekoj neslužbenoj stranici vidio Baldur's Gate 2 gif animacije jedne od vatrobljujućih beštija. Kao *coup d'etait* spomenut ću da igra donosi ukupno 130 čudovišta.





Šora u kvartu...

U jeku borbe protiv beholdera Bog se smilovao i spržio ga munjom...pih...zamislite da se to događa svaki put kad vas ulove u vlaku bez karte...

ČARAM-BARAM

Drugi detalj najavljen u ovom nastavku je i povećanje broja čarolija. Za razliku od prošlog nastavka gdje ih je bilo oko 80, Shadows of Amn će podržavati asortiman od tri stotine (čitaj: tristo jebote!) načina *healanja*, obmanjivanja, pucanja, žarenja, paljenja i zazivanja. Čarolije najavljene u *press releaseu* su među ostalima i: Chain Contigency, Gate, Spell Turning, Delayed Detonation Fireball, Chain Lightning, Time Stop, Disintegrate, Power Word: Kill, Conjure Elemental, Chain lightning i Cacofiend. Dakako, svaka od navedenih bit će popraćena klasičnom gomilom vatrometa i *lajtšoua*, ne ostavljajući mjesta ničemu doli zavučenom "vau" i gomilu štete na neiščekujućim nesretnicima koji su vam se odlučili suprostaviti. Borba će se odvijati isto kao i u prvome Baldur's Gateu, samo što će se ovdje moći uključiti i novi, dosad neiskušani način borbe koji je, vjerovali ili ne, *turn based*. Način na koji on funkcionira je taj da svaki lik ima osam sekundi za određivanje eventualnih komandi pa bilo ta upotreba predmeta ili napadanje neprijatelja, nakon čega se igra prebaci na odvijanje predodređenih akcija. Na što će to sličiti nije nam baš pretjerano jasno. Ako ste se preplašili da će onaj klasični pause sustav nestati, ne brinite: igra će biti igriva i na tom osnovnom načinu na kojem je funkcionirao i Planescape i Icewind, a bogami i Baldur. Još jedna novost su također i plaćenici koji će vas pratiti i pomagati vam pri sukobima. A o oružjima ćemo u idućem paragrafu koji je prikladno nazvan...

DAJ MI RĐAVU KAŠIKU I POBIĆU IH K'O ĆELAVE KEROVE, MAAAAAAJKU IM

Arsenal kojim će vaši plaćenici i suborci moći opskrbljivati proširio se u odnosu na prošli nastavak. Za početak, tu je ubačena predivna kolekcija orijentalnih sječiva poput *wakizashija* ili *katane*. Nadalje, tu je i osvježenje za sve one kojima je potreban mali *boost* u čarobnim predmetima. Ovdje je, naime na raspolaganju nešto pod divnim imenom bastard sword +2, +3, +4, ili iznimno rijedak +5. Takvi čarobni predmeti su izostali iz prošlog nastavka, gdje je maksimalni bonus na oružje bio +2, što je bilo O.K. sve dok nismo zaigrali Icewind Dale i postali ovisni o neiscrpnim predmetima poput wand of Ligtninga ili Lifegiver claymorea +3. Oružja će se kao i u prošlome nastavku lomiti, vjerojatno izluđujući igraču ekipu tijekom samoga procesa. Što se nostalgije igrača tiče, drago nam je najaviti da će se većina likova iz prvoga nastavka pojaviti i u Baldur's Gateu 2. Neki od njih su Jaheira, Imoen, Drizzt the Drow (koji će biti iznimno nezadovoljan ako ste ga ubili u prošlome nastavku) te legendarni Minsc (i Boo), lik s pretjerano malo inteligencije i previše Hitchiker's guide franšiza. Najzanimljivije kod ove igre je da bi čovjek, ma koliko pisao o njoj, uvijek mogao iskopati još. Ako mi ruku dopadne recenzija, sasvim sam siguran da ovo neće biti još jedan od "onakvih" roleplayinga. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn će po svemu sudeći biti legendarniji od svog predodnika. No, kako bi Einstein rekao, *Time will tell*... sve ovisi o tome hoće li se svi maštoviti elementi uklopiti u jedinstvenu cjelinu. Jer kako stvari stoje, toga je vrlo mnogo, pa ako sve nije pomno složeno, mogli bismo dobiti kašu. A to nitko ne želi, zar ne?



I ovako vam, djeco, izgledaju hruštevi



Još jedan spell efekt...



I u obzervatorijima umiru, zar ne?

Gađaj u oko... u oko, majkumu...

FRODO LIVES

GOSPODAR PRSTENOVA

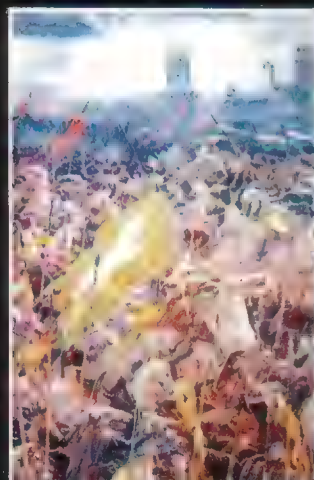
Fenomen *Gospodara prstenova* ne blijedi ni danas, četrdeset godina nakon što je gore-spomenuti grafit osvanuo na zidovima njujorške podzemne željeznice i gotovo tri četvrt stoljeća nakon što je profesor Tolkien napisao sudbonosnu prvu rečenicu svog romana *Hobit*, preteče mnogo poznatijeg djela *Lord of the Rings*

Piše: **Mislav Mataija**









Bilo je to 1930. godine. John Ronald Reuel Tolkien bio je u to doba cijenjen oksfordski profesor staroengleskog jezika (poslije i engleske književnosti), ali, unatoč nekim slabije poznatim, kraćim i neobjavljenim djelima, nije bio ni približno poznat kao što je danas, gotovo trideset godina nakon svoje smrti, štoviše – malo ga je tko smatrao pravim, profesionalnim piscem. Bio je zapravo tek tipični engleski intelektualac starog kova netipično bogate mašte koji je volio pričati bajke svojoj djeci. I upravo je u toj sklonosti da izmišlja i priča bajke te stvara vlastite malene fantazijske svjetove korijen njegovog Middle Eartha i knjiga koje su uslijedile.

Naravno, kako to obično biva, i taj se sudbonosni događaj zbio sasvim slučajno. Dakle, jednog dugog i dosadnog popodneva 1930. profesor je ocjenjivao ispite svojih studenata. Naletjevši na jedan slabije ispisan test, zagledao se u praznu stranicu, u glavi se nešto samo od sebe "preklopilo", olovka je poletjela i nastala je rečenica: "U jednoj rupi u zemlji živio je Hobit."

I ta je rečenica, prva rečenica romana *Hobit*, označila otvaranje vrata u svijet snova...

"The road goes ever on and on
Down from the door where it began"

Iako gotovo esencijalan za razumijevanje *Gospodara prstenova* i mitologije koja ga okružuje, *Hobit* je uvijek bio mnogo manje poznat nego *Gospodar prstenova* i nikad nije imao toliko vjernu publiku. Iako se radnjom događa prije *Gospodara prstenova* koji je zapravo njegov manje-više izravan nastavak, većina je ljudi pročitala upravo tu knjigu a ne *Hobita*. To je, naravno, velika šteta, jer je riječ o izvrsnom djelu koje je za *fantasy* žanr isto što i *Wolfenstein* za FPP pucačine u svijetu računalnih igara – iako se pravim začetnikom *fantasyja* u književnosti smatra njegov nastavak (slično kao legendarna pucačina *Doom* u FPS-ovima), *Hobit* je zapravo prvo pravo *fantasy* djelo. U usporedbi s mnogo poznatijim nasljednikom, znatno je manjeg opsega (cijeli je *Hobit* po prilici velik kao polovica jednog od triju svezaka *Gospodara prstenova*) i ambicije te prilično drugačijeg stila, ali s vlastitim, autentičnim šarmom i privlačnošću.

Razlika koja će se odmah opaziti je ona u stilu. Dok je *Gospodar prstenova* pisan u prilično ozbiljnom tonu, *Hobit* je korak od bajke, vrlo ležernog i veselog stila. To je i donekle razumljivo jer se, gledano kroz prizmu Middle Eartha i njegove povijesti, LOTR bavi velikim i značajnim događajima, a *Hobit* je malena i ne naročito značajna priča koja punu dubinu tog fantazijskog svijeta, koju neće ni približno otkriti ni nastavak, daje tek naslutiti.

S druge strane, vidimo da je *Hobit* pisan bez ikakve namjere da se napiše i nastavak. Tako, primjerice, mnogi njegovi likovi (tu prije svega mislimo na čarobnjaka Gandalfa) svoje pune obrise dobivaju tek u *Gospodaru prstenova*, u *Hobitu* se, osim toga, uopće ne daje naslutiti da je fabula s prstenom naročito značajna i da bi mogla biti u središtu nekog budućeg nastavka. Nadalje, u *Hobitu* se daje naslutiti da se radnja ne odvija u fantazijskom svijetu nego na Zemlji, ali, kao u bajkama, "jednom davno". Također, neka su imena i nazivi drukčiji (primjerice, Saurona se oslovljava s Necromancer, za orke se



upotrebljava naziv *goblin*). No, ako niste čitali *Hobita*, pa čak ni *Gospodara prstenova* (u tom slučaju predlažem da prije daljnjeg čitanja ovog teksta, ili prije nego što bilo što drugo učinite, svratite do najbliže knjižnice ili knjižare), to vam vjerojatno malo znači. Stoga, krenimo redom i objasnimo o čemu je tu zapravo riječ.

Middle Earth je svijet u kojem se odvijaju Tolkienova djela. Svijet je to koji je autor stvorio jedino pomoću svoje mašte, opisavši ga od A do Ž u geografskom, povijesnom, jezičnom i antropološkom smislu. Točnije, Middle Earth nije kompletan svijet jer je Tolkien osmislio, a djelomice i opisao, velika prostranstva daleko od prostora u kojima se odvija radnja. Mnoga od njih su pobliže opisana u knjizi *Silmarillion*, svojevrsnoj zbirci kratkih priča koja opisuje najznačajnije događaje u povijesti Middle Eartha i ostalih područja Tolkieonovog svijeta, poput kontinenta Numenor.

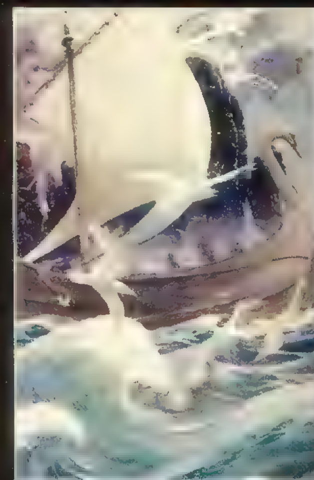
No, ni u jednom Tolkienovom djelu, pa ni onima koje je poslije pisao i izdavao njegov sin Christopher želeći nastaviti očev rad, nije u cijelosti prikazana dubina njegove vizije. Mada se čitateljima čini da on i pretjeruje s količinom detalja i informacija, njegove knjige prikazuju tek djelić njegovih ideja, a događaji koji su u njima opisani nisu među najznačajnijima u povijesti tog fikcijskog svijeta. U više su navrata u *Gospodaru prstenova* samo u nekoliko rečenica spomenuti likovi i događaji koji bi s lakoćom mogli ispuniti prostor cijele knjige. To se najbolje vidi u spomenutom *Silmarillionu*, u kojem je cijeli *Gospodar prstenova* zaslužio manje od jednog poglavlja. Tu širinu Tolkienovog svijeta pokušavali su kopirati gotovo svi pisci *fantasy* knjiga, dizajneri FRP igara itd., ali je malo tko u tome uspio.

Još jedan od očitih primjera Tolkienova stila kod sličnih *fantasy* projekata je i to da je opisani događaj tek malen dio bogate povijesti zamišljenog svijeta kojemu su prethodila neka "slavnija vremena". Taj je element svojevrsne fiktivne nostalgije jedno od najznačajnijih obilježja *fantasyja* jer reflektira i čitateljevu nostalgiju, želju za bijegom od svakidašnjice i uranjanjem u zamišljeni svijet. Opis tužnih i ponosnih brodova koji odvode posljednje vilenjake iz Middle Eartha preko mora u njihovu *obećanu zemlju*, upravo je stoga jedan od najsnažnijih dijelova *Gospodara prstenova*.









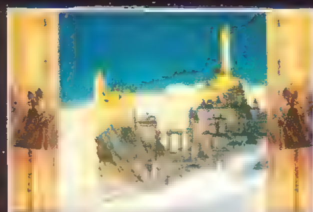
"Razdoblje" u kojem se radnja odvija doba je sumraka, slavno se doba Middle Eartha završava i počinje jedno novo, u kojem više nema toliko prostora za junake, avanture, podvige i čaroliju. To je završetak tzv. *trećeg doba*, a događaji na kraju knjige označavaju prijelaz u *četvrto doba*. Middle Earth je naseljen brojnim fantazijskim rasama i vrstama. Osim ljudi, tu su elfovi ili vilenjaci, patuljci, orci, naravno, hobiti, i mnogi drugi. Spomenutih su pet vrsta postale najpoznatije i najpopularnije u cijelom *fantasy* žanru, a ponajviše u računalnim igrama. Budući da one, preciznije različiti FRP-ovi, mnogo duguju Dungeons&Dragonsu glede stila i radnje, prisvojile su i njegove rase, a one su većim dijelom preuzete izravno od Tolkiena. Tako je u prvom izdanju D&D-a jedna od rasa nazvana "hobit", što je poslije, pod prijetnjom tužbe, promijenjeno u "halfling".

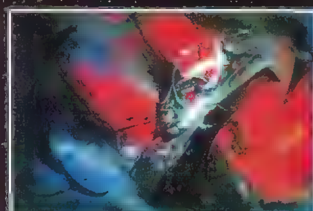
Osim tih rasa, Tolkien koristi, odnosno stvara, i cijeli niz drugih: tu su hodajuća stabla enti, veliki orlovi, zmajevi (samo u *Hobitu*), divovi, trolovi, različiti duhovi, utvare, zla stvorenja... Mnogi likovi spadaju i u davno zaboravljene i misteriozne rase i skupine, poput besmrtnih čarobnjaka u koje spada i slavni Gandalf, ili moćnih i zlih balroga, a jedan od njih je gotovo svladao Gandalfa u *Gospodaru prstenova*. Naravno, treba spomenuti da je većina Tolkienovih rasa preuzeta i prerađena iz, uglavnom nordijskih, mitologija: patuljci, vilenjaci, divovi, zmajevi i drugi su svi na svoj način već postojali u različitim legendama i pučkim pričama. Jedino bi se za hobite, ente i još poneko moglo reći da su autentična Tolkienova umotvorina.

Premisa *Hobita* i *Gospodara prstenova* temelji se na klasičnom *fantasy* konceptu – borbi dobra i zla. Stranu zla predvodi gospodar tame, gospodar









prstenova, Sauron, čije se ime, po običaju, ne smije spominjati. Sauron je kroz povijest Middle Eartha uvijek bio prijetnja slobodnim narodima, htio je osvojiti cijeli Middle Earth i podčiniti ga sebi i svojim zlim slugama. Nekoć čarobnjak poput Gandalfa, Sauron je krenuo putem zla i postao nezamislivo moćan. Nekoliko se puta suprotstavljao ujedinjenim snagama slobodnih rasa Middle Eartha. Više je puta bio poražen, ali nikad do kraja – uvijek bi se na neki način uspio vratiti i postati još moćniji iako mu je fizičko tijelo odavno uništeno.

No, sve se to na početku romana malo ticalo običnog, malenog hobita Bilba Bagginsa jednog toplog ljetnog popodneva koji je živio u svom rodnom mjestu Hobbitonu. Hobiti su bića nešto niža od patuljaka (oko jednog metra), naizgled prilično troma i neugledna, ali s urođenom lukavošću, opreznošću i zdravim razumom te duboko skrivenom hrabrošću. Tko zna zašto, ali upravo je Bilba, dobrostojećeg sredovječnog hobita koji, poput ostalih hobita, nije mnogo mario za avanture nego samo za svoju lulu i bogatu trpezu, posjetio tog popodneva u Hobbitonu ne odveć omiljeni čarobnjak i lutalica Gandalf. Iz nikad objašnjenih razloga, odlučio ga je unajmiti da krene na put s grupom patuljaka, predvođenom njihovim prestolonasljednikom Thorinom, i to u potragu za njihovim blagom koje im je davno prije ukrao zli zmaj Smaug. Bilbo nevoljko pristaje i oni kreću na put. Nakon mnogo avantura i čudnovatih događaja, u kojima je Bilbo u više navrata pokazao svoju hrabrost, dolaze do planine Erebor i samog sjedišta zmaja Smauga. Smaug biva ubijen u jednom od svojih rušilačkih pohoda na grad Esgaroth, a patuljci dolaze do svog blaga (ponešto odnosi i Bilbo). No, događaj koji se zbio negdje u sredini knjige je naročito značajan za nastavak. Naime, dok je družina putovala kroz podzemne prolaze u Maglovitim planinama, Bilbo se nakon sukoba s orcima razdvojio od Gandalfa i patuljaka te sasvim slučajno na podu mračne tamnice pronašao prsten. Stavivši ga na prst, otkrio je da postaje nevidljivim. Nešto poslije susreo je i Golluma, podmuklo biće kojemu je prsten prije pripadao, i pobjegao mu uz mnogo sreće.

Bilbo se, dakle, s prstenom vratio kući i živio sretno dugi niz godina. No, na svoj 111. rođendan – ovdje počinje Gospodar prstenova - odlučio je otputovati i svoje posljednje dane provesti u Rivendellu, sjedištu vilenjaka. Prsten je naumio



ostaviti Frodu, svom mladom nećaku. No, to mu s teškom mukom uspijeva jer mu je teško odvojiti se od prstena koji je mnogo moćniji nego što je mislio. Naime, Gandalf je otkrio da je riječ o iznimno moćnom predmetu, izvoru moći samog gospodara tame. Kako stihovi kažu:

"Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie. "

Dakle, Bilbov je prsten bio onaj One Ring, prsten koji "vlada" svim ostalim prstenovima, prsten što ga je iskovao sam Sauron ne bi li povećao svoju moć. No, vrlo davno oteo mu ga je Isildur, posljednji veliki kralj ljudi. Isildur je ubijen i prsten se izgubio, pao u rijeku Anduin. No, budući da je i sam prsten na neki način želio da ga pronađu i vrate njegovom gospodaru, na njega je sasvim slučajno nabasao mladi hobit Smeagol. Taj ga je predmet toliko općinio da je radi njega ubio svog najboljeg prijatelja, postao zlo i podmuklo stvorenje. Hobiti su ga prozvali Gollum, a on je s prstenom otpuzao u planine, gdje ga je poslije pronašao Bilbo.

Gandalf je odlučio da se prsten mora uništiti, a jedini način da se to učini jest otputovati u srce Sauronovog kraljevstva Mordor i ondje ga baciti u vječnu vatru (Crack of Doom). Taj je zadatak povjerio Frodu. On nevoljko pristaje, a s njim na put kreću njegovi prijatelji, hobiti Sam, Merry i Pippin.





Nakon mnogo muka i dugog putovanja tijekom kojeg hobite stalno prate Crni jahači ili Nazgul, najmoćnije Sauronove sluge, njih četvorica uz pratnju enigmatskog čovjeka Stridera dolaze do Rivendella, gdje se formira "Prstenova družina" koja će odnijeti prsten u Mordor. Čine ju četvorica hobita, Gandalf te Strider, pravim imenom Aragorn, kralj u prosjačkoj odjeći. Pridružuje im se čovjek Boromir, sin kraljevog namjesnika u zemlji Gondor, posljednjem bastionu slobodnog Middle Eartha protiv sve jačih Sauronovih nasrtaja. Tu su i vilenjak Legolas i patuljak Gimli. Družina devetorice kreće na svoj opasni zadatak, nitko ne zna hoće li se ikad vratiti – ali oni su posljednja nada Middle Eartha. Time smo vam otkrili najosnovnije konture radnje otprilike u jednoj šestini *Gospodara prstenova*, i nadamo se da vam to nije nimalo pokvarilo užitak čitanja knjige (ako je tako nešto uopće moguće!).

Dakle, *Hobit* je prvi put objavljen 1937., čak sedam godina nakon što je započet. Odaziv je bio neočekivano dobar, s odličnim recenzijama i dobrim prijemom kod publike, što je donekle iznenadilo i samog Tolkiena, jer nije od te knjige očekivao mnogo, pisana je bez naročitih ambicija. Izdavač je bio toliko oduševljen da je tražio nastavak, a s njim su se složili i čitatelji. To je još više iznenadilo Tolkiena, kojemu u početku nije bilo ni na kraj pameti da bi se takvo što moglo dogoditi, niti je uopće razmišljao o pisanju nastavka. No, na svu sreću, pristao je, i tako je nastao *Gospodar prstenova*. Pisanje *Gospodara prstenova* je počelo gotovo odmah po izlasku *Hobita* i trajalo je sve do 1949. (čak dvanaest godina!). Ne bi se moglo reći da je Tolkien pisao munjevitom brzinom, ali ga je zacijelo u tome donekle omeo i Drugi svjetski rat. No, čak ni tada knjiga nije izašla, uglavnom zahvaljujući poteškoćama poslijeratnog doba, kad je izdavačka industrija trpila od mnogih problema. Izlazak prva dva sveska, *Družbe prstena (The* Fellowship of the Ring) i *Dvije kule* (The Two Towers), je odgođen sve do 1954., a trećeg, *Povratak kralja* (Return of the King) do 1955. Naravno, knjiga je primljena odlično, ali joj je svjetska slava, barem u početku, izmakla. Tek u šezdesetima prvi su primjerci pronašli svoj put do Amerike, gdje je u početku izašlo neautorizirano izdanje knjige, što je podiglo popriličnu prašine. Krajem šezdesetih knjiga sve više dobiva na popularnosti i postaje slavna gotovo kao danas. U njujorškoj se podzemnoj željeznici pojavljuje legendarni grafit "Frodo Lives!", a uskoro izlazi i prvo izdanje Dungeons&Dragonsa koje bi, da nije *Gospodara prstenova,* zacijelo izgledalo sasvim drugačije, ako bi se uopće i pojavilo. Tolkien je ipak doživio slavu još za života te je stigao uživati u plodovima svog rada još nekoliko godina, do svoje smrti 1973.

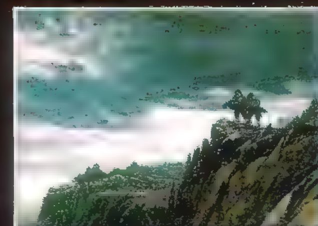
Iako se u početku nije tako činilo, *Gospodar prstenova* je s vremenom postala kultna knjiga. Utjecala je izrazito snažno na generacije umjetnika, pisaca, dizajnera itd., stvorivši potpuno novi književni i umjetnički žanr. *Fantasy* je sa svojim motivima dotad bio tek dio pučke predaje, građa za bajke, priče za malu djecu. S *Gospodarom prstenova*, postaje na svoj način samostalan žanr u književnosti koji, ako već nema neke naročite umjetničke vrijednosti, stvara vlastite standarde i mjerila kvalitete. Gotovo svi elementi knjige su postali klišeji čestim kopiranjem u *fantasy* knjigama – dovoljno je pogledati Wheel of Time serijal američkog pisca Roberta Jordana, danas vjerojatno najpopularniju seriju *fantasy* knjiga koja je doslovce prepuna takvih klišeja. Primjerice, gotovo sve slične knjige na svom početku imaju kartu fantazijskog svijeta u kojem se radnja odvija. Gotovo se sve sastoje od nekoliko nastavaka odnosno svezaka, i u svima se pokušava predočiti tolkienovska širina likova i događaja, a uvijek je prisutna i stanovita količina mitologije, povijesti i sl., što bi trebalo naznačiti dubinu i razgranatost fantazijskog svijeta.

Sličnosti tu ne prestaju. Kod mnogih *roleplaying* igara osnovni su koncepti doslovce preuzeti iz *Gospodara prstenova*. Recimo, koncept tamnice kroz koju se kreću likovi boreći se protiv neprijatelja, jedna od osnovnih postavki D&D-a, preuzeta je iz dijela *Gospodara prstenova* u kojem se družina kreće kroz podzemne tunele Morije. Što dublje idu, susreću se sa sve opasnijim protivnicima, da bi na kraju, pred sam izlaz, susreli Balroga, najopasnijeg protivnika i svojevrsnog "bossa" te razine. Zatim, mnogi likovi u *Gospodaru prstenova*, poput Froda i ostalih hobita, počinju neiskusni, da bi potkraj knjige upoznali svijet i razvili svoje sposobnosti, postigavši uspjehe o kojima prije nisu mogli ni sanjati. Tako hobit Merry u početku bježi i skriva se od Nazgula, drhteći od straha, da bi poslije hrabro napao jednog od njih i, zajedno s ratnicom Eowyn, porazio ga. Isto tako, Gandalf se, nakon što se sukobio s Balrogom i ubio ga, vraća promijenjen i jači, više nije Gandalf the Grey već Gandalf the White, i svima se čini mudrijim, "prozračnijim". Nisu li si Gandalf i Merry svojim postupcima povećali "experience" i došli na novi "level"?





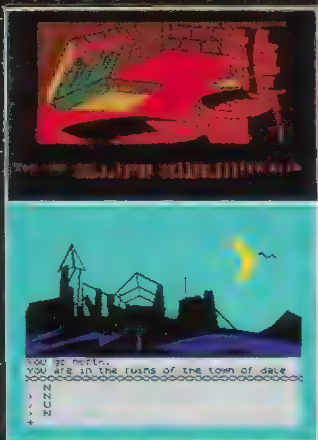


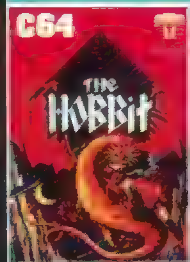




budite i vi dio fantazije

LOTR igre





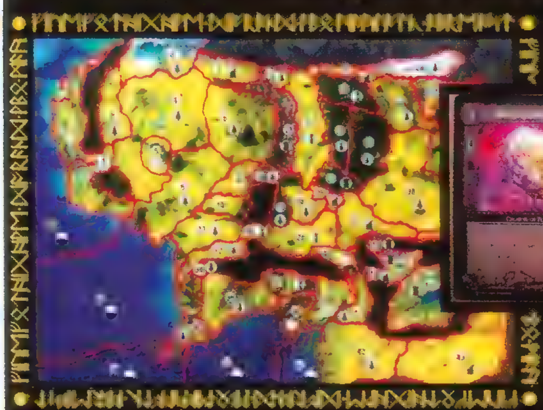
The Hobbit, jedna od najslavnijih tolkienovskih igara



Kako je knjiga postajala sve popularnije, došlo je do sve veće potražnje za popratnim sadržajima, što je razumljivo jer je sama knjiga tek malen dio velikog univerzuma i mnogi su u tom univerzumu htjeli i sami sudjelovati, svatko je na svoj način zamišljao golema prostranstva i mogućnosti koja u knjizi nisu predstavljena. Budući da je Tolkien ostavio mnogo prostora slobodnoj interpretaciji i mašti čitatelja, to su iskoristili mnogi izdavači i proizvođači igara proizvevši igre temeljene na tom predlošku.

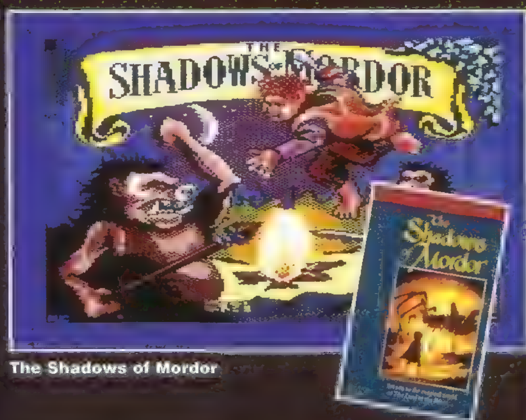
U samom početku bila je riječ ponajprije o *pen&paper roleplaying* igrama, rađenima po sličnom načelu kao Dungeons&Dragons (koji i sam, kako smo već napomenuli, mnogo duguje LOTR-u). Najpoznatiji od tih sustava je **Middle Earth RolePlaying** (**MERP**) sustav proizvođača **Iron Crown Enterprises**. Riječ je o jedinom pravom, punokrvnom p&p RPG-u temeljenom na Tolkienovu djelu te, što nije naodmet spomenuti, jedinom sa službenom licencom. To znači da je izdavanje igre odobrio **Tolkien Estate**, tvrtka koja se brine o piščevoj ostavštini.
MERP, trenutačno (i vjerojatno konačno) u 2.0 izdanju, je još i danas vrlo popularan i rado igran, ali se nažalost više ne proizvodi. Proizvodnja je započela početkom osamdesetih, ali je ICE nedavno izgubio licencu od Tolkien Estatea, tako da više nema pravo na prodaju tih proizvoda. Danas ga je, uz ponešto sreće i poprilično muke, moguće kupiti preko nekih specijaliziranih dućana, na Internetu ili pak rabljenog. Mada ne želimo nikome praviti (neplaćenu) reklamu, najjednostavniji način je preko sveprisutnog Amazona (www.amazon.com), koji prodaje gotovo sve knjige izdane u okviru MERP-a. Nažalost, budući da se one više ne proizvode, velik ih je broj u «out of print» statusu, što znači da ih neće uvijek biti moguće nabaviti, a i za ostale će trebati pričekati barem jedan mjesec.
MERP je zasnovan na Iron Crownovom standardnom *roleplaying* sustavu **Rolemaster**, odnosno riječ je o ponešto «okljaštrenoj» verziji Rolemastera s pojednostavljenim pravilima, smještenoj u Middle Earth svijet. Dva su sustava djelomice kompatibilna pa je moguće igrati kombinacijom pravila. Kao i kod većine sličnih proizvoda, MERP dolazi u jednoj osnovnoj knjizi koja objašnjava osnovna pravila, sustave i ukratko ocrtava svijet u kojem se igra odvija. Osim te knjige, postoji i cijeli niz drugih koji detaljnije opisuju svijet, prostore, ljude, značajne događaje i lokacije, floru i faunu, povijest, ideje za igranje itd., a namjena im je olakšati i poboljšati igraču igranje; primjerice: **«MERP Accesory Pack»**, **«Northern Waste»**, **«Gondor: The Land»**, **«Gondor: The People»**, **«Creatures of Middle Earth»**...
Kreacija lika je detaljna kao i u drugim RPG-ovima, a moguće je birati između šest različitih profesija (animist, bard, mage, scout, warrior, ranger) i goto-







Middle Earth igra kartama također je vrlo popularna



The Shadows of Mordor

vo svih rasa poznatih iz LOTR-a. Svaki lik ima šest osnovnih osobina (intuition, intelligence, presence/strength, agility, constitution), a sam se sustav temelji na postocima (d100).
Uz MERP, Iron Crown je također proizvodio i CCG (Collectible Card Game) nazvan, naravno, **Middle Earth Collectible Card Game**. To je igra najviše za petoricu igrača kartama koje imaju različita svojstva, prema određenim pravilima, slično kao Magic: The Gathering. Svaki igrač preuzima ulogu čarobnjaka poslanog od Valara da se bori protiv Saurona u Middle Earthu. U svoj špil, koji predstavlja vašu družinu, skupljate niz drugih likova, čarolija itd. I ovu je igru, odnosno «preconstructed» špilove kao i samostalne karte, prilično teško kupiti jer se više ne proizvodi, ali je moguće kupovati pojedinačne karte na brojnim lokacijama na Internetu.

A sad dolazimo do onog nama najzanimljivijeg, računalnih igara. Moramo reći da je tu situacija prilično loša. Iako je proizvodnja LOTR igara bila začuđujuće aktivna još od samih početaka računala, kroz cijele osamdesete, u posljednje se vrijeme nijedna od poznatijih tvrtki nije ozbiljnije uhvatila u koštac s izdavanjem LOTR igre. Posljednji takav dovršen projekt koji bismo mogli nazvati visokoprofiliranim potječe iz davne 1992., a to je drugi dio Interplayevog LOTR serijala. Naravno, igrači se mogu tješiti brojnim LOTR scenarijima za igre poput Heroes of Might&Magica, Civilizationa 2, Warlords 3 itd., a za zaljubljenike tu su i bezbrojni MUD-ovi (Multi-User Dungeon). Zašto već osam godina nismo vidjeli pravu LOTR igru? Ne možemo reći da za to postoji objektivan razlog. Tržište zacijelo postoji. Riječ je ponajprije o lijenosti proizvođača koji obično traže odgovarajući marketinški trenutak pri otkupljivanju licence za neki proizvod. Budući da LOTR trenutačno nije aktualan, neće se odvažiti na takvo što.
Također, situacija s *copyrightom* nije sasvim čista. Kontroliraju ga dvije tvrtke: Tolkien Estate i Tolkien Enterprises. Prva je još davno sklopila ekskluzivan ugovor za izdavanje igara s tvrtkom Beam Software, no nezadovoljna uvjetima, nije dopustila izdavanje igara sve dok ugovor ne istekne pa zato

John Ronald Reuel Tolkien (1892. - 1973.)

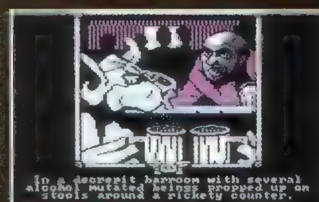


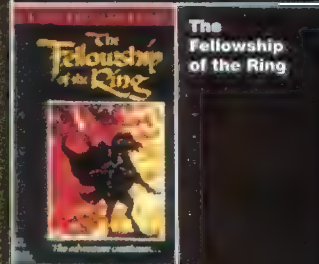
Rođen od roditelja Arthura i Mabel Tolkien 1892. u Bloomfountainu, Južna Afrika. Ondje provodi tri godine, a potom se nakon očeve smrti s majkom seli u Birmingham u Engleskoj. Studirao je na Oxfordu od 1911. do 1915., a borio se i u Prvom svjetskom ratu, 1917. u Francuskoj. Tolkien je još od najranije mladosti imao neuobičajene interese. Kao vrlo mlad, najviše se bavio slikanjem i crtanjem, a te je sposobnosti primjenjivao i poslije pa tako, primjerice, postoje karte Middle Eartha koje je on sam naslikao. Bio je neobično zainteresiran za jezike, a kroz svoje se školovanje naročito bavio filologijom i poviješću engleskog jezika. Kao dijete volio je izmišljati vlastite jezike, a tu neobičnu sklonost vidimo i u *Gospodaru prstenova* čiji je vrlo veliki dio Tolkien uglavnom iz vlastitog "gušta" posvetio stvaranju imaginarnih "međuzemaljskih" jezika (postoje različiti jezici ljudi, elfova, patuljaka, pa čak i orka). Kao mladić i student, Tolkien se bavio srednjovjekovnom poviješću i književnosti te mitologijom sjevernoeuropskih naroda. Što se lektire tiče, na nj je ponajviše utjecao stari nordijski spjev Beowulf. Svoje je interese primijenio i u akademskoj karijeri, tako da je u zreloj dobi predavao staroengleski jezik i književnost na Oxfordu.

Bio je akademik, povjesničar, poliglot, romantičar i emotivac, a u pisanju svojih djela nije se povodio za akademskom publikom ni književnom strukom, nego jedino zadovoljstvom čitatelja. Preminuo je 1973. u Bournemouthu.
Najznačajnija su mu djela: *Hobit, Gospodar prstenova, Nedovršene priče, Silmarillion, Farmer Giles iz Hama, Kovač iz Velikog Wootona i Roverandom.*

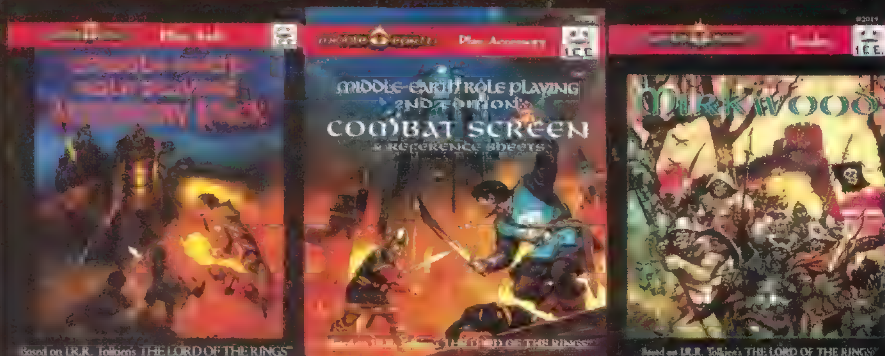


Grob Tolkiena i njegove žene Edith Mary; ispod njezinog imena piše Luthien, a ispod njegovog Beren, prema imenima legendarnog vilenjačkog para iz njegovih knjiga





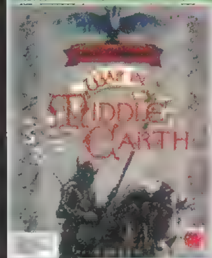
The Fellowship of the Ring



Neki od dodataka namijenjenih Middle Earth *roleplayingu*







War in Middle Earth

nitko ne može izdavati igre s njihovom licencom. S druge strane, Enterprises je prava prodao tvrtki Sierra On-Line, no nakon prestrukturiranja Sierre, Sierra On-Line studio je zatvoren, a njihove LOTR igre otkazane (vidi dolje).

Krenimo od samog početka. Prva poznatija igra potječe iz pradavne 1982., zvala se **The Hobbit**. Riječ je o pravoj legendi i izvan kruga ljubitelja književnog predloška i jednoj od najslavnijih tekstualnih avantura. Osim teksta, igra je imala i, za današnje pojmove, rudimentarnu grafiku, ali je po dizajnu, kompleksnosti, interakciji, bogatom vokabularu i broju likova bila daleko ispred svog vremena. Bila je djelo programera Beam Softwarea, a izdavač joj je bio Melbourne House. Izašla je na nizu platformi (C64, Spectrum, Amstrad, Macintosh, Apple II, MS-DOS i druge), a neke je inačice moguće besplatno *downloadati*. Nekoliko godina nakon izdavanja u Europi, njeno je poboljšano izdanje izašlo u Americi pod nazivom **The Hobbit Software Adventure**, kao prvi dio Beam Softwareove **The Tolkien Software Adventure Series**.

U okviru iste izašle su još dvije igre: **Lord of the Rings: Game One** (europsko izdanje) ili **The Fellowship of the Ring Software Adventure** (američko izdanje) 1985. godine, te **Shadows of Mordor/Shadows of Mordor Software Adventure** 1988. godine. Riječ je također o tekstualnim avanturama popraćenim (lošim) slikama. Nažalost, te su dvije igre, a naročito prva, prilično loše primljene jer nisu bile potpuno vjerne predlošku te zbog lošeg dizajna. Izašla je također na nizu platformi, a i danas ju je u nekim inačicama moguće *downloadati*.

Osim klasičnih avantura i RPG-ova, neke se od tolkienovskih igara mogu smjestiti u žanr staromodnog *dungeon crawla*. Najpoznatija takva je **Dungeons of Moria** iz 1984., no njene su veze s *Gospodarom prstenova*, osim imena, vrlo malene, pa o njoj ne bismo previše. No, 1991. nastala je i prerada temeljena na njenom engineu, s mnogo više Tolkienova utjecaja, nazvana **Angband**. Riječ je o igri smještenoj u tamnicu prepunu čudovišta i artefakata iz Middle Eartha. Iako vrlo teška i kriptična, neke će možda zanimati. Na engineu Angbanda temelji se i nikad dovršeni 3D *dungeon crawl* **Utumno**, ostavljen u alfa-fazi 1998. Sve tri je igre moguće *downloadati*, ako vam se da zafrkavati s njihovim složenim i zastarjelim sustavom igranja.

Da ne biste mislili da su sve igre temeljene na LOTR-u avanture ili FRP-ovi, postoje i strategije i arkade. Primjer prvih je **War in Middle Earth**, igra iz 1988. Izašla je za niz platformi, od C-64 i Spectruma do Amige i PC-ja. Posljednje dvije inačice su grafički znatno poboljšane te izgledaju sasvim dobro za svoje vrijeme. Igra je donekle

LOTR online

www.lysator.liu.se
- Jedina potrebna lokacija za sve zamislive informacije o svim LOTR računalnim igrama, uz linkove za *download*. Obvezatno pogledati.

www.tolkiencollector.com/game.htm
- Nešto informacija o p&p, stolnim i drugim igrama

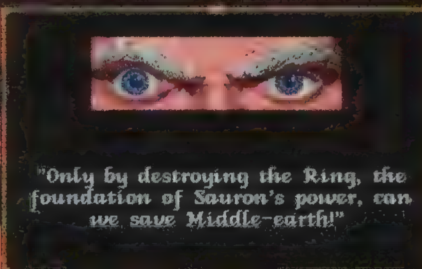
tolkien.sweetnet.com
- Najbolji site za *download* najrazličitijeg LOTR softvera

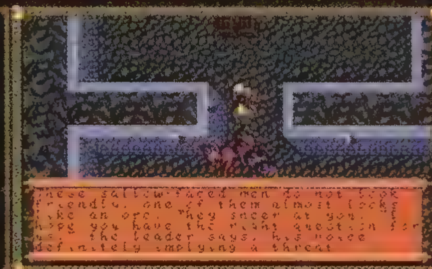
www.theonering.net
- Informacije o LOTR filmu

rivendell.fortunecity.com/hobbit/10/index.htm
- Middle Earth CCG

www.lamorna.abelgratis.co.uk/mark/merp/merp.htm
- Middle Earth roleplaying

tolkien.cro.net
www.planet-tolkien.com
www.tolkien-archives.com
www.tolkienonline.com
- Tolkien općenito

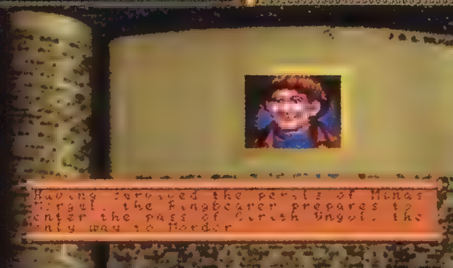
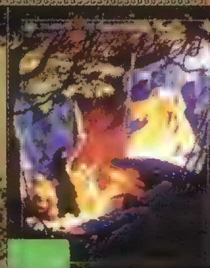





Interplayev nedovršen LOTR serijal - još i danas donekle igrivo

Postoje i LOTR arkadne igre - Mines of Moria 2



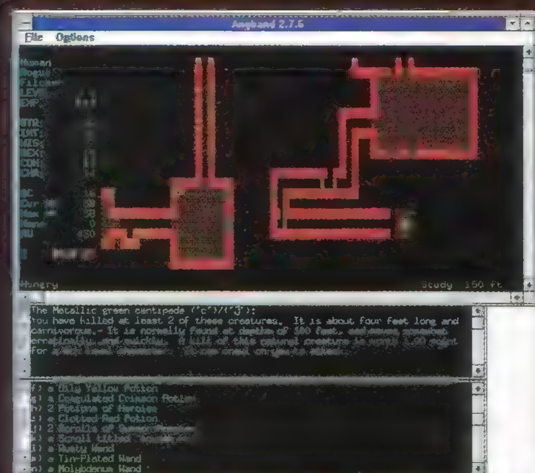




Kako izgleda budućnost

Paralelno s izlaskom dugoočekivanog LOTR filma, stići će sasvim sigurno i odgovarajuće igre. Po nekim glasinama, trenutačno se za prava bore čak tri tvrtke: Electronic Arts, Infogrames i Hasbro Interactive! Budući da prvi film iz trilogije izlazi krajem 2001., tada bismo već mogli računati s nečim solidnim.

slična slavnim **Heroesima**, dakle ima i elemente RPG-a, a djelomice prati priču *Gospodara prstenova*, uz poznate likove i događaje.
Arkada i platformskih igara ima poprilično broj, uglavnom su to hobi-projekti zaljubljenika, malene i zabavne igre koje je moguće besplatno *downloadati*. O njima ovdje ne bismo išli u detalje, a koga zanima, neka se raspita o igrama: **The Hobbit** (ne pomiješati s avanturom!), **Mines of Moria 1, 2** i **3**, **Manic Miner: The Hobbit**, **Jet Set Willy: The Lord of the Rings**, **Lord of the Rings: The Duel** i prastari **Shadowfax**.
Svakako najzanimljiviji LOTR projekt u posljednjem desetljeću je Interplayev serijal igara kojeg čine dvije igre: **The Lord of the Rings, Vol.I**, iz 1990. i **The Lord of the Rings, Vol. II: The Two Towers** (1992.). Riječ je o izvsnoj kombinaciji RPG-a i avanture za Amiga i PC platforme. Postojali su planovi i za treće izdanje, ali je projekt propao, tako da je serijal, nažalost, ostao nedovršen. Postoji i CD-ROM inačica prve igre, s dodatnim animacijama. Vi preuzimate ulogu Froda i družine igrajući potpuno prateći radnju *Gospodara prstenova*, s mnogim poznatim lokacijama, likovima i predmetima. Riječ je svakako o najpopularnijoj LOTR igri koja je i danas relativno aktualna i još se uvijek igra, unatoč očitoj zastarjelosti. Nažalost, više se ne može kupiti, niti *downloadati*, pa ćete morati potražiti rabljenu inačicu ako ste baš «zagorjeli», ili pak skinuti igru (igre) s nekog ilegalnog *abandonware sitea*.
Mnogo su buke u posljednjih godinu-dvije podigli Sierrini LOTR projekti. To su igre **Orcs: Revenge of the Ancient**, strategija, te **Middle Earth**, masivna *multiplayer* igra od koje se nevjerojatno mnogo očekivalo. Na veliku žalost igrača, restrukturiranjem tvrtke u rujnu 1999., Sierra On-Line etiketa je prestala postojati, Yosemite Studios koji je radio na **Middle Earthu** je zatvoren, a njihove je projekte i resurse otkupio Codemasters. Epilog: **Orcs** je definitivno otkazan, a čini se da bi i **Middle Earth** mogao doživjeti sličnu sudbinu jer je projekt trenutačno na ledu, bez novih informacija već dugo.





Angband - staromodni dungeon crawl u LOTR univerzumu

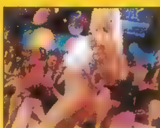


RECENZIJE

HOT PICKS OF HACKER TEENS



Patrik Pencinger Ovaj momak umilnoga lica po čijoj se garderobi da naslutiti sklonost posjećivanju *rave partyja* ispod *šatro* opasnog pogleda krije bistar um i veliko srce uvijek spremno pomoći bližnjemu. Nedjeljom uredno ministrira na službi Božjoj u crkvi Svetog Plextora, dok večernje sate najradije provodi u dugim šetnjama po Maksimirskoj šumi gdje graktanjem i lajanjem uznemiruje stanovnike obližnjeg zoološkog vrta. Sitni nestašluci lako mu se opraštaju zbog njegove sposobnosti fascinacije okoline pokazivanjem srednjeg prsta koji, čudom, nije okićen prstenjem.

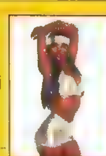


Damir Rukavina Hackerov dobri duh reinkarniran u stasitog mladića kakvog bi svaka majka poželjela za zeta. Voli šalu, pošalicu, zekupeku i vuka. Na pameti mu je uvijek samo i isključivo sprdnja te dane provodi smišljajući psine. Neuspjehom u životu smatra propuštenu priliku da nekome od kolega uglavi klipove u kotače. Dane provodi igrajući RTS ove, najradije Blizzardove, dok večeri ubija honorarno nastupajući kao trbušni plesač orijentalnih plesova u prestižnom diskoklubu "Klio Klipnjača". Slika zorno predočuje relaksaciju u prepunoj buregdžinici "Milenijum" gdje na radost okupljenog društva uvese java osoblje ne bi li izmamio besplatan jogurt. Jedna anegdota kaže da je onomad u spomenutoj privatnoj radnji uletio s maskom na licu i plastičnim pištoljem uzvikujući legendarnu rečenicu: "Brzo tri bureka od mesa i helikopter na krovu!!!"



Mislav Mataija Duhovni aspirant i tražitelj iskonske istine. Po prirodi šutljiv, osim kad meditira, spava i jede vegetarijanske specijalitete u ugostiteljskom objektu "Kod Škembe". Jogom se bavi od malih nogu, a kako nosi cipele broj 34, možemo taj podatak uzeti s rezervom. Na slici u rijetkim trenucima odmora u pozi koju je osmislio uz pomoć svog duhovnoog učitelja čije nam ime nikad nije otkrio. Pozu je nazvao "Vid' što mogu, a ne bole me leđa", a posvetio ju je samome sebi. Potpuno oslobođen ega i narcisoidnosti povremeno prolebdi uredništvom blagoslivljajući sve koji se ondje zateknu svojom nazočnošću, dok mu okupljena gomila pokušava dotaknuti trbuh vjerujući da to donosi sreću, izobilje i plodnost, na što on samo šapatom kima glavom: "Malo niže, još malo niže". Zbog pretjeranog bavljenja vratolomnim jogavježbama ponekad ga strese lumbago protiv kojeg se bori mantrom: "Ajme-križa ajme-križa križa križa ajme ajme. Ajme rame ajme-rame rame-rame, ajme-ajme."

Damir Đurović Još jedno (po obleki bi se reklo) *rave partyjima* sklono momče koje je ovog ljeta malko pretjeralo sjedenjem pod žaruljom od 150 W, što se odlovalo hrskavim tenom vitalnim dijelovima zamamnih buti.



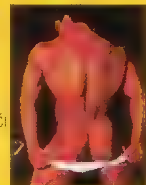
na u posljednje se vrijeme malko raspustio te je itekako primjetno njegovo izbjegavanje frizera. Oni koji ga znaju kažu da u posljednje vrijeme ne spava, ne jede i pretjerano se znoji, što zna biti prilično neugodno ako ga sretnete u podne u sredstvu javnog prijevoza. Možebitni razlog je frustracija zbog iznenadne promjene boje kože. Sve u svemu, jedan od simpatičnih dječačica kakve ni majka ne voli. Zaboravlja i rađa drugo.



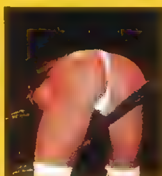
Krešimir Lauš Ovaj benigni dečko svojim primjerom nameće okolini samo jednu riječ: Buddha. Operiran od bilo kakvog temperamenta i uvijek postojanog stava kojim sve konce drži u svojim rukama vješto balansira između uredničke frakcije koja ga voli i one koja ga obožava. Njegov hladnokrvi pristup poslu i sklonost nagradnim igrama nagnala je ljude da ga prozovu Ledo. U slobodno vrijeme bavi se enigmatikom, a najviše voli sa susjedima iz umirovljeničke udruge "Mamut" na klupici u parku zaigrati partiju šaha.



Goran Račić Ovako izgleda lice čovjeka koji pred ljetne *ferije* dobije dugoočekivanu plaću. Naviknut na izobilje i raskoš kojim ga je život obilato mazio, u financijskoj apstinenciji počesto zaboravlja na svoje plemenito porijeklo i živci mu znaju i te kako popustiti. No kad jednom sjedne lova, ubrzo se iz barbara ponovno pretvara u uglađenog gospodina te, kao i na slici, zna dostojanstveno i uglađenošću engleskog džentlmena reći samo suzdržano "Hvala".



Kristina Jeren Ova mistična djevojka već dugi niz godina drži u neizvjesnosti svoje kolege. Žena s tisuću lica u koju odnedavno počinju sumnjati čak i lakovjerni direktori Hackera. Zahvaljujući svojim prečesto korištenim poštapalicama: "Boli me k...", ili "Ideš mi na k...", pojavila se sumnja u spol ove simpatične bombončice. Na slici mlada dama hrabro razuvjerava svoju skeptičnu okolinu otkrivajući svoj pravi identitet.



Zoran Žmirić Jedini poduzetni član uredništva, stečajni direktor i ujedno posljednji privremeni glavni urednik. Često zna biti viđen na riječkom Korzu kako se s harmonikom kreveljí i jauče ispred robne kuće RI, dok ispred sebe ima štand s gumenim čepovima za uši. Otkad ga je krenuo biznis, šuška se da će otići iz Hackera, no vidjet ćemo što će biti kad prođe ljeto, kad padnu kiše, kad odu stranci, kad se svedu računi...

You'll never gonna FAKK me twice!

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Kruha i igara stari je uzvik još iz doba starog Rima. Otkako smo dobili igru F.A.K.K. 2, kruha nam ne treba



Mala, pržiš mi dušu na laganoj vatri

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Ritual Entertainment
IZDAVAČ	GoD
MIN. KONFIGURACIJA	PII 300Mhz, 64MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PIII 500Mhz, 128MB, GeForce
3D PODRŠKA	Open GL
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER 1
Jedini dio Lare koji nešto valja

HERETIC 2
Odlična akcija, na njega se F.A.K.K.2 ugledao

Q3ARENA
Da vidite engine na kojem je napravljen F.A.K.K.2

U posljednjih godinu i pol čini se da žanr igara koji-ma je zajedničko da imaju 3 person view (u narodu poznatiji kao Tomb Raider klonovi) jednostavno propada. Nakon izlizane Lare pokušao se probiti dr. Jones, ali je neslavno propao. Konačno se javlja nova generacija koja će odigrati ulogu spasioca tog žanra.

Igra F.A.K.K.2 mnogo toga može zahvaliti svojim stripovskim početcima. Makar se danas kultura čitanja stripova dovoljno ne poštuje, vjerujem da je popriličan broj ljudi čitao stripove poput F.A.K.K.2. Znatan ih je broj namijenjen samo odraslima jer je u njima mnogo nasilja i eksplicitnih scena, pogotovo ako ih je crtao Simon Bisley.

F.A.K.K.2 je nastajao iz stripa zvanog Melting Pot i tijekom vremena zasjao svojim punim imenom: Heavy Metal - F.A.K.K.2 . Glavna je junakinja stripa nastala po stvarnoj ženi, a ne obrnuto, kao što je bio slučaj s igrom Tomb Raider gdje su tražili djevojku koja će udahnuti život Lari nakon što je igra postigla golem uspijeh. F.A.K.K.2 je nakon svog strip-izdanja pretvoren u animirani film (može se nabaviti i na DVD-u), a danas smo evo dočekali i igru. Kako vidite, F.A.K.K. 2 ima vrlo bogatu prošlost.

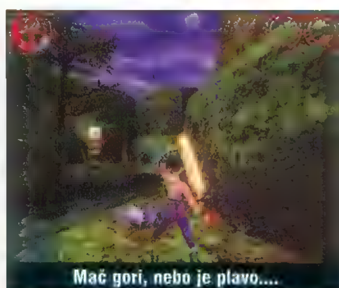
F.A.K.K.2? SEKSIZAM? MA KAKVI.

F.A.K.K.2 se prilično često krivo piše. Ovo 2 bi zapravo trebala biti potencija, što znači da je pravi naziv F.A.K.K. na drugu potenciju. F.A.K.K. je zapravo kratica za Federation Assigned Ketogenic Killzone, što bi u prijevodu značilo iznimno opasnu zonu za bilo koji oblik života, a ono na kvadrat znači da iz te zone izlazi samo smrt i ništa drugo. Osim toga, F.A.K.K.2 je drugo ime za Julie, glavnu junakinju stripa, animiranog filma i igre.

I sad kad smo razjasnili osnove, obavimo i dio s pričom pa krenimo na posao. Khmm. Priča igre se nastavlja na priču animiranog filma. Radnja se događa 30-ak godina nakon što je Julie pobijedila Lorda Tylera koji je htio postati bog. Nakon borbe otputovala je u Galaxy of the


I tako se mi koljemo na brdu, kad od jednom......


Elegantan zamah motornom pilom


Mač gori, nebo je plavo....

Julie je bog i batina

Twin Suns, svoj dom. Na tom je putu naišla na ljude bez doma i povela ih sa sobom. I konačno su stigli u Eden. Eden je predivno mjesto, prije svega zbog vode koja izvire na svakom koraku i zbog koje ljudi nikad ne stare. Konačno je našla raj.

Ali i velik (masivan možda?) brod putuje prema Edenu noseći u svojoj utrobi GITHA. GITH je požderao više od tisuće svijetova i milijune duša. Sebe i svoje podanike naziva Gith Industries. Kako smo rekli, krajnji im je cilj Eden (sad ubacite luđački smijeh). Porobi li GITH Eden i stopi se s njihovim dušama, postat će Svemir, ultimativni bog.

Kad malo bolje pogledate, tu se zapravo govori o sukobu industrije i ljudi, spašavanje ljudskosti. Ali to nas sad ne znima.

Za razvitak F.A.K.K.2 zalužni su ljudi u Ritualu. Najpoznatiji njihov rad je SiN, razmjeno slabo privaćena pucačina. S druge strane, F.A.K.K.2 je čisti uspjeh. Dobra priča, stripovska prošlost, prsata glavna junakinja, predivna grafika (najljepša igra dana, temenjena na Q3 enginu), odličan dizajn nivoa... elementi su koji jamče iznimnu zabavu cijeloj obitelji.

Kako smo već rekli, igra je rađena na Quake 3 engineu, najboljem engineu današnjice. On u Quake 3 Areni nije došao do izražaja u svom punom potencijalu, ali ga zato F.A.K.K.2 koristi više nego dobro iako ne vjerujem da je to njegov maksimum.

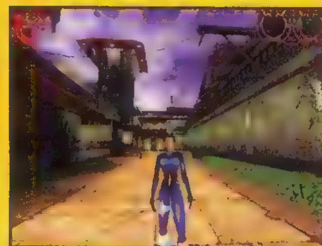
Da se opis igre mora sažeti u jednu riječ, ona bi bila - fantastično. Quake engine je odlično prilagođen za prikazivanje likova iz trećeg lica, a kad još vidite okoliš kroz koji se probijate, zastat će vam dah. Barem u 80 posto igara koje koriste Qukae engine (bilo koji) većina se radnje događa na smeđe/sivo/crnim nivoima bez ikakvog daška svježine i promjene boje, F.A.K.K.2 je konačno unio promjenu. Priroda oko vas je puna živih boja, voda koja se kreće ili stoji je predivno napravljena (obično se s dobrom vodom povezuje Unrealov engine), vidite svaku kap kad padne čineći koncentrične krugove, slapove i maglicu koja se diže od udara vode. Na nivoima gdje se radnja događa vani vidjet ćete zelenu prirodu i gomilu biljaka najčešće u nekoj nijansi crvene. Nivoi koji se događaju unutar špilja su standarne "kamene"» boje, ali samo zato jer se željelo što vjernije oponašati prirodu. Teksture su čiste i odlično slijepljene tako da nema dijelova kroz koje izviruje "nepokrpan" dio nivoa. A kad dođete do posljednjih nivoa, kao što je primjerice Water of Purity, bit ćete iznenađeni kako dobar engine može podići razinu kvalitete igri.

Što se tiče dizjana nivoa, nemam nijedne riječi zamjerke. Igra bi mogla imati odličan grafički engine i opet biti posljednje smeće ako bi joj dizajn nivoa bio katastrofalan. Čovjek koji ih je dizajnirao skriva se iza imena Levelord, a odmah po završetka rada na F.A.K.K.2 igri otišao je pomoći u izradi American McGee's Alice (mogli ste već čitati o toj igri u jednom od prošlih brojeva). Čim pokrenete igru, proći ćete trening, a kad krenete u grad, vidjet ćete da se čovjek ne šali,

SEX SELLS

Na seksualnost glavne junakinje često se igra u F.A.K.K.2. Prije svega, tu su komentari što ih Julie maznim glasom daje ako nekoliko puta u izborniku prijeđete preko neke opcije, a kroz igru se to najbolje vidi po njenoj odjeći koje je, što dalje idete, sve manje na njoj, tako da na kraj stiže gotovo gola. Ali, to nas nešto posebno ne smeta, daleko od toga. Zato pogledajte kakve sve krpice Julie nosi.


▲ Pogledajte krasni kožnati kompletić uz koji je mač opcionalan


▲ Uska odjeća na početku


▲ Crveno joj naglašava obraze


▲ Nakon nekoliko eksplozija Julie ovako izgleda


▲ Kamuflaža je prva stvar na koju Julie misli

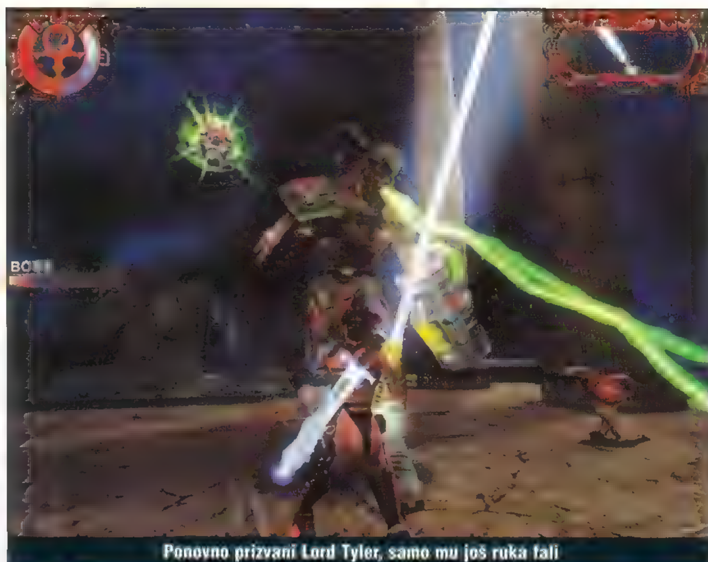
ali tek kad dođete pred kraj i vidite Sanctity of Blood, onda ćete vidjeti svu genijalnost dizajna. Neopisivo stiskanje u želucu osjetit ćete kad budete gazili po nečemu što izgleda kao organsko biće, ali je zapravo staza u unutrašnjosti nivoa. Jednostavno fantastično. Na početku igre jedan od boljih nivoa je onaj kad morate pokrenuti štit koji štiti planet od došljaka iz svemira. Ako ste bili u prigodi pogledati animaciju iz Enclavea (bila je na jednom od prošlih Hack CD-a), FPS-a trenutačno u razvoju, onda možete zamisliti i taj nivo. Sve je u pokretu, goleme čelične konstrukcije rade svoj posao već stoljećima i vi se morate provlačiti kroza sve to. Ispod vas poplavljeni je dio u kojem vas čeka samo smrt. Predivno, ali onda proizvođačima spominjete mamu jer nisu stavili multiplayer, ako ništa, barem onaj cooperative. Kad igrate takvu igru, osjećate zadovoljstvo (ne adrenalin jer to bi bilo patetično, koga još uzbuđuju pokretne sličice?!?). Još se takav sklad izmedu vizualne ljepote i dizajna nivoa nije vidio, što da kažem, na granici umjetnosti.

MA DAJ, NE LAPRDAJ

O.K., čuli smo da je dizajn nivoa super. Grafika također. Pa ipak spomenut ću vam još nekoliko stvari koje nisu za odbaciti iako imaju neke sitne nedostatke.

Prije svega, likovi. Eden je mjesto gdje muškaraci izgledaju kao šmokljani, a žene su nevjerojatno prsate. Jedina je iznimka ludi izumitelj koji umjesto donje čeljusti ima nekakvi zlatni nadomjestak i veliki Škot koji umjesto lijeve ruke ima neku vrstu kugle. Julie je, kao glavni lik, odlično napravljena, ima proporcije Julie Strain (po njoj je napravljen F.A.K.K.2). Uglavnom, Julie je zakon. Mnogo poligona, krasne, čiste teksture, koji put malo prečiste i imate lik koji savršeno izgleda i savršeno se kreće. Jedino se kod razgovora primjećuje čudan dizajn zubi, ali to već prelazi u zonu cjepidlačenja. Tijekom razgovora usnice su sinkronizirane, za što se brine dio Babble Dialog Systema, i to vrlo dobro. Ipak, jedini


Rotacija kamere može uhvatiti odlične shootove


Ponovno prizvani Lord Tyler, samo mu još ruka fali

problem vezan uz lica likova je što ne pokazuju nikakve emocije, njihov je izraz stalno isti, a usnice se nikad ne skupljaju pri izgovoru glasova sličnih glasu U. Ali dobro, dobili smo više nego smo tražili, daleko od toga da ovih nekoliko nedostataka uzmemo za zlo.

Interakcija među likovima se događa po skriptiranim akcijama koje znaju koji put biti preočite, ali sve ostaje odlično usklađeno i bez ikakve zamjerke. Nakon što skriptirana akcija odradi svoje (na dijalog ne možete utjecati, nije to ipak avantura), buduća se komunikacija s likom svodi na to da dođete do njega i pritisnete *action* tipku, a onda vam on kaže nešto u stilu *"Hy Julie? How are you*? Pomalo bedasto, ali više nego što pružaju druge igre tog žanra.

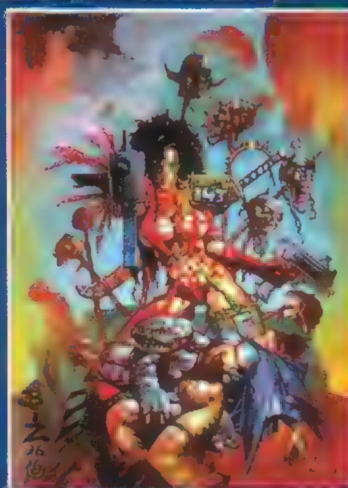
Recimo još koju i o dizajnu likova. Dizajnu gamadi, tj. neprijatelja. Kad vas na početku napadne zeleni kukac, samo će vas proći jeza jer ćete se sjetiti Daikatane. Ali kad malo bolje pogledate kukca koji lepřa oko vas, vidjet ćete da je dosta toga posvećeno detaljima – vidjet ćete mu čak i oko. Nije to sve, krećući se dalje, nailazite na sve veći broj različitih neprijatelja, dobro i maštovito dizajniranih. Srećom, svaki od njih ima svoj AI kako će napadati i njega se strogo drži. Normalno, ne treba ni reći da im AI nije u rangu nuklearnog znanstvenika. Bilo kako bilo, svaki će neprijatelj uvijek isto napadati, ovisno kojoj vrsti pripada. Tako će biljka koja pljuje otrov (pokretna verzija biljke) nakon prvog udarca izvući svoje korijenje i dati se u trk bacajući neprekidno strelice (obično ne dođe daleko) ili, recimo, duhovi koji će vam se uvijek prikrasti sleđa. No, to je istodobno i njihova slabost. Tako, primjerice, soul reaper (gad koji umjesto ruke ima sjekiru) čim ga malo jače ozlijedite nestaje i pojavljuje vam se iza leđa. Zato se, recimo, u borbi na litici okrenite leđima prema ponoru i čekajte. Kripl se pojavi iza vas i paaaaaaad-dddddaaaaaaaaaa.

Jedini problem s neprijateljima je taj što ih nema baš mnogo nego se pojedine vrste koje poslije susrećemo u igri pojavljuju u modificiranom obliku ili su to bossevi s prijašnjih nivoa (sad kad imate jača oružja, možete ih raskomadati bez problema). Ako zaboravimo i na taj nedostatak, ipak se nameće još jedan, a također se tiče neprijatelja. Glavno pitanje je njihova brojnost, pogotovo na početku, kad imate samo svoj mač, štit i praćku pa gomila neprijatelja koji na vas jurišaju ne predstavlja baš neku ravnotežu. U prvom dijelu igre, dok se ne dočepate plamenog mača, više bježite nego što se borite, ali vam poslije neće biti problem sasjeći jednu bogomoljku, gomilu muha i malu vojsku nekih kričavih stvorenja jer vaš električni mač razara sve pred sobom.

Oružja su, kako vidite, raznovrsna, od mača preko praćki pa do vatrenog oružja. I tu je pomalo narušena ravnoteža, primjerice kod mača/motorne pile i sjekire. Takav je mač jednostavno nepotreban jer se mora držati u dvije ruke kao i sjekira pa ne možete uzeti štit, dok im je

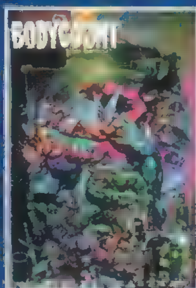
SIMON BISLEY - MANIJAK

Čovjek koji stoji na početku F.A.K.K.2 (stripa) je Simon Bisley. Čovjek koji sam za sebe kaže da je nepouzdan, lijen, arogantan i istrošen. Što god on rekao, on je stripovski genije, tj. crtački genije. Svojim je radom oživio mnoštvo likova, a i sada radi na gomili strpova. Spomenimo samo neke: Heavy Metal, BodyCount, Simon ColdWater, BadBoy, Dalkiel, GeRouge, Doom Patrol, Jaguar Gold, Lobo, Melting Pot, MotorHead, Satanika... Glavno je njihovo obilježje da su namijenjeni starijima od 18 zbog čestog prikazivanja nasilja u njegovom najgorem obliku i negativaca kao nedodirljivih heroja. Makar su bolesni, njegovi su stripovi vrijedni čitanja.

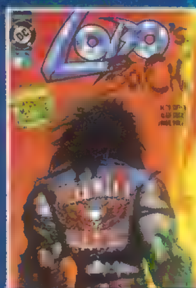
Orginalni Bisley-ev art











SAmoneki coveri stripova koje je Bisley radio


Postoji izmjena dana i noći, ali ja je nisam uspio vidjeti


Dobivanje novog arsenala


Da samo vidite kako to izgleda animirano

Da je igra sladoled, sad bih ga lizao

snaga slična. Dobro, mač ima i sekundarnu paljbu kad troši benzin i radi kao potorna pila, ali je benzina malo. Još jedan primjer loše ravnoteže je onaj s praćkama. Rijetko ćete ih kad u igri koristiti, možda pet-šest puta, tako da sve tri vrste ostaju neiskorištene.

Kako ste mogli zamijetiti, neka oružja imaju sekundarnu paljbu, što zna biti zgodna stvar (UT se igra). Oružja su kroz igru raspoređena tako da ih morate naći, osim jednog koje nije nužno za prelazak igre. Neka ćete, primjerice, naći kad pomognete nekom liku (obično skriptirana akcija) ili kad nekoga ubijete, ma vidjet ćete i sami.

DAJ ŠUTI (ZAGORSKI NAGLASAK OBVEZATAN)

Idemo opet napraviti mali sažetak. Grafika odlična, nivoi predivni, likovi dobri, neprijatelji podnošljivi, oružja mnogo, ali nema ravnoteže među njima, zasad je sve O.K. Da onda prozborimo koju o borbi i tome kako se Julie nosi s neprijateljima? Julie je tako pokretljivo stvorenje da je to milina gledati. Što ta žena može s mačem i štitom, o tome bi se opere mogle pisati. Zgodna stvar je što u svakoj ruci može držati jedno oružje (normalno, ako je malo, chaingun sigurno neće držati u jednoj ruci, Julie je jaka, ali ne baš toliko) i izvoditi comboe. A oni su više nego jednostavni, desni i lijevi klik i Julie već maše. Tako se, u kombinaciji štita i mača, mogu raditi čuda, pogotovo ako imate plameni ili električni mač. Osim što na taj način možete izvoditi comboe, omogućeno vam je ciljanje na dvije različite mete. Julie se odlično snalazi u tim situacijama, a krasotu kada držite chaingun i rešetate posljednjeg bossa morate vidjeti. Julie, osim zdravlja za borbu, treba i edensku vodu (nisam siguran je li tu riječ o zadržavanju vode kod žena ili nećem drugom, to mi nikad nije bilo jasno, ali se često spominje u filmovima). Voda je zapravo univerzalna stvar jer što je više imate, to je Julie brža, dalje skače, udarci joj nanose manje štete, a potrebna vam je i da bi plameni i električni mač imali svoju funkciju. Što je razina vode viša, oni će imati veću snagu. Tako će, primjerice, električni mač pržiti munjama ako je voda na vrhuncu. Jako zgodan efekt, svaka čast.

I sad jedini aspekt igre kojeg se nismo dotaknuli. Zvuk, tj. glazba. Zvukovi su standardno dobri, tu je podrška za 3D zvuk i sve ostale krasote. Glazba je nenametljiva dok se ne borite, a kad dođe do krvavijih dijelova, naglo će ubrzati, prateći radnju. Kad pokrenete igru, na glavnom vas izborniku očekuje odlična glazba, mješavina Elestice i Republice, a kad je završite, dočekat će vas luda stvar, ali u to se sami uvjerite jer igra nije teška i može se dosta brzo završiti.

Kako vidite, igra je za oblizati prste, makar ima i tu problema. Prije svega, u načinu rada. Na mojem stroju radi savršeno, bez greške, dosta brzo, ali čim se spustite ispod Celera na 400 MHz, počinje zabava. Igra je nestabilna i često se ruši jer joj je minimum PII na 300 MHz s 64 RAM-a. Baš zbog toga, zna biti dosta problematiča na strojevima koji su blizu minimuma.

Nažalost, igru ne krasi baš neka dužina tako da ćete je moći završiti u roku od tjedan dana ako je igrate po 2 sata na dan (koji sat više-manje). Jedino što bi nam pomoglo da joj se što više razveselimo bio bi *multiplayer*, ali za to ćemo se morati strpiti do izlaska kakvog *add-ona* ili moda.

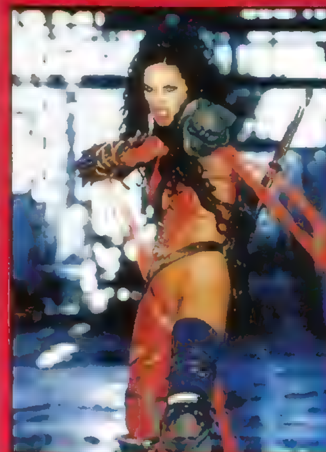
Kako vidite, ovako zabavnu igru gdje se može dobro opustiti već dugo nismo imali. Kako sam već rekao, ako imate brz stroj, preporučujem da je nabavite jer sve stvari u njoj koje sam spomenuo u nešto lošijem kontekstu su barem dvostruko bolje od sličnih stvari na tržištu.

JULIE STRAIN AKA F.A.K.K.2

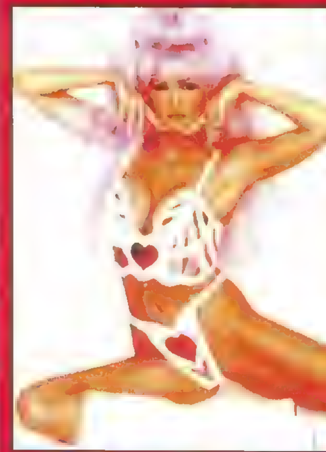
Najbolja priča vezana uz F.A.K.K.2 je ta da je glavna junakinja napravljena po stvarnoj osobi, za razliku od svih ostalih likova koje susrećemo u stripu ili u igrama. Julie Strain je godinama koristila svoje tijelo kao glavni izvor prihoda, tako da ga možete vidjeti u Penthouseu, gdje je bila izabrana za model godine (1993.), u Cosmopolitanu, Vougeu, Femme Fatale, Natural BodyBoulding i još mnogim časopisima. Glumila je u cijelom nizu B-filmova, gdje je često imala glavnu ulogu, a kako već znate, bila je glavni lik u animiranom filmu F.A.K.K.2. Inače, u nj je uloženo 15 mil. dolara, što i nije mala svota. Često se može vidjeti na Playboyevom kanalu. Popis stvari koje ona zna je dugačak, stoga vam preporučujemo da posjetite njezin web site na http://www.juliestrain.com. Samo malo upozorenje: site je za starije od 18.



Julijina web stranica








Julie je prava vatra

OCJENA

Jednostavno, odlična igra s naglašenom akcijom, prava uživancija

89%

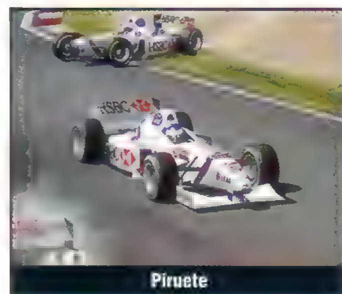
Pa ovi su polaudili!!!

GRAND PRIX 3

Konačno nastavak najbolje simulacije utrka formule jedan. Isti tim programera, ponovno predvođen Geoff Crammondom. Jamstvo ili ...?


Ovo su one takozvane kratke utrke


Pogled iz kokpita na jednu od najbržih staza - Hockenheim


Piruete


U žaru borbe

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Hasbro Interactive
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266 (AMD K6-2), 32MB
NAŠA PREPORUKA	PIII 450 (AMD Athlon), 64 MB
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, hot seat multiplayer
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

F1 2000
Odlična simulacija, odlična igra

F1 WORLD GRAND PRIX
Također nova igra

GRAND PRIX WORLD
Za ljubitelje managera

Dajte to konačno i na Grobnik

Vrlo rijetko izađe neka igra za koju možemo reći da je važna za svoj žanr. Tako je i sa simulacijama formule jedan. Svaki se čas pojavi neka igra i bude više ili manje uspješna, ljudi je kupuju i igraju koji mjesec, a onda izađe nova itd. itd. No *Formula One Grand Prix* je svojedobno (čitaj: davno) revolucionirala taj žanr igara i igrala se sve do izlaska njenog nastavka, tj. *Grand Prixa 2*. Pomela je tada sve pred sobom i postala najboljom. A sada je, u pravoj poplavi naslova, izdan i *Grand Prix 3*. Očekivanja su bila stvarno golema, možda i nerealno, ali Microprose i Hasbro su nas dosad već dobrano razmazili kvalitetom. Igru je radio Geoff Crammond koji stoji i iza F1GP i GP2 tako da je to dodatno jamstvo da bi sve trebalo biti super.

Daklem, prvi paragraf recenzije. Da bi svi shvatili što znači simulacija formule jedan i zašto to nije vozačka igra kao svaka druga, npr. kao serijal NFS... Formula jedan je sport koji privlači široke mase svojim neponovljivim šarmom, glamurom. Vozači su uvijek okruženi pravim ljepoticama, u igri je mnogo novca, ali novac nije najvažnija stvar, nego atmosfera koja se konstantno napaljuje sve do pred start utrke. Taj trenutak kad se gase crvena svjetla na semaforima je neopisiv. Dvadesetak strojeva nabrijanih do boli učas stvori zavjesu decibela prema kojoj se koncert Motorheada (dokazano najglasniji bend) čini kao nježna uspavanka. Vrlo je malo ljudi kojima pritom ne zatitra srce i ne zastane dah (naravno, prate li utrku uživo s tribina). Slušajući naše TV komentatore, čovjek bi dobio dojam da se taj sport sastoji od odabira guma i pravilno odabrane taktike u boksovima, a to nije ni približno tako. To je sport koji se stastoji od mnoštva detalja. Uostalom, Michael Schumacher je poznat po tome da najbolje zna prilagoditi bolid uvjetima na stazi. On sjedne u formulu, odvozi krug, vrati se u boks i kaže promijenite to, to i to, ponovno izađe na stazu i popravi vrijeme za dvije sekunde... Znači, programeri nam moraju prilikom proizvodnje igre pokušati dočarati taj svijet koji se ne sastoji samo od vožnje. Upravo su po tome ove igre vrlo posebne i zahtjevne za programere. No, dobro, evo konačno i o igri. Odmah nakon uvodne animacije (nije loša, ali nije ni ništa posebno) nemalo sam se iznenadio vidjevši koliko je sučelje ostalo isto kao prije, samo je grafički malo izbrušenije. Nakon malo prčkanja po izbornicima i namještanja opcija naišao sam na prvu stvar koja me razočarala: iako je igra licencirani proizvod FIA-e, jedina je sezona 1998. Znači, nema ovogodišnje utrke u Indianapolisu, nema Jaguara, niti BMW-a, a ni novih vozača. Dobro, istina, čovjek se potrudi pa sam promijeni sve podatke, a staze koje nisu uključene pokuša sam napraviti ili ih *downloada,* ali opet - šteta.



Ulicama Monte Carla...



Podešavanje, ovdje finese odlučuju

The show must go on

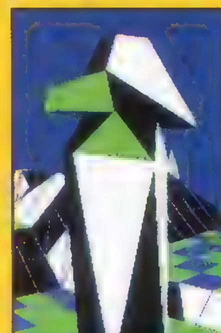
GEOFF CRAMMOND

Geoff Crammond programira igre već vrlo dugo. Nakon što je završio simulaciju letenja za Acornsoft pristao je raditi simulaciju Formule 3 Revs za BBC Microcomputers. Prije toga nije baš pratio motosport, ali se nakon te 1984. zagrijao za nj i shvatio da će jednom eventualno napraviti i simulaciju Formule 1. No pustio je da prođe neko vrijeme, a kad je Mansell osvojio svjetsko prvenstvo, prišli su mu iz Microprosea i pitali hoće li napraviti simulaciju F1, odgovor je bio da, the rest is history.

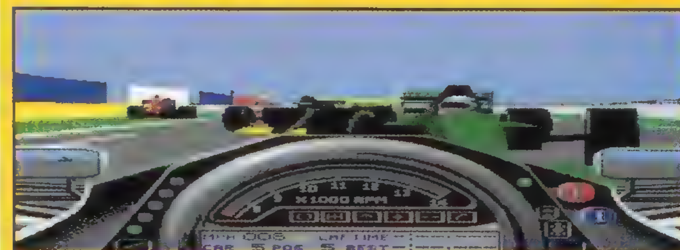

▲ Revs Plus



▲ Revs


▲ Sentinel


▲ Stunt Car Racer


▲ F1GP

ŠTO NUDE?

Kako započeti igru? Ako ste već prije igrali GP ili GP2, onda znate postupak, sve je isto; ako niste, onda prvo možete odabrati Quickrace koji vas automatski postavlja na start utrke sa šestom (po defaultu) startnom pozicijom i traje samo tri kruga. No da biste zapravo zaigrali, treba ipak malo više truda. Srećom, postoje različiti nivoi pa ako prvi put vozite simulaciju utrke, nećete u prvom zavoju završiti u zidu uzmete li *Rookie* mod, ali da biste što više uživali u igri, trebate izvježbati svoje vozačko umijeće da biste s vremenom mogli isključiti što više pomagala. Tu možete birati između automatskog kočenja, kontrole dodavanja gasa, liniju najbolje putanje itd. Što je nivo teži, to je manje opcija koje možete uključiti. Jedina koju čak i na najtežem nivou možete uključiti je kontrola dodavanja gasa. Trebat će vam uistinu mnogo vježbe da to svladate, pogotovo po mokroj stazi. Ako malo pozornije pogledate utrke na televiziji, čut ćete kako se vozači služe kratkim dodavanjima gasa da bi u zavoju po kiši smirili auto. Kad to svladate, svaka vam čast, tu se najbolje vidi tko doista zna igrati. Druga vrlo važna stvar je kako ćete za koju stazu i za koje vremenske uvjete pripremiti bolid. Na raspolaganju vam je brdo mogućnosti, a auto je vrlo osjetljiv, primijetit ćete i najmanju promjenu nagiba krilca ili omjera kočnica/brzina, pa čak možete namještati i diferencijal. Tu mogućnost ima još samo *Grand Prix Legends*. U pravilnom reagiranju bolida na sve promjene što ste ih napravili sigurno su pomogle informacije koje su stizale iz Arrowsa s kojim su programeri surađivali. Samo sučelje zaslužuje biti spomenuto jer se u njemu nećete izgubiti, a svaka važnija opcija ima info gumbić tako da ne morate stalno nešto tražiti po manualu. Mada ni to ne bi bio problem jer je uistinu izvrstan i pregledan, sastoji se čak od 170 stranica gdje doista možete dodatno izbrusiti svoje trkaće umijeće. Da ne dobijete krivi dojam, prvi put kad upalite igru pa dok ne počnete voziti, neće proći ni pet minuta. To je važno jer kome bi se igralo da prvo mora barem pola sata izgubiti na postavke koje ga ne zanimaju, nije li to bolje prepustiti računalu (automatic).

KAKO TO IZGLEDA

Sve je sređeno i možete početi voziti. Prvo ćete primijeti vrlo dobru grafiku i da sve izgleda vrlo lijepo. Pred igračem je sada naporan raspored, od slobodnih treninga preko kvalifikacija i *warm upa* do utrke. Za tvrdokorne vozače i ljude koji imaju mnogo slobodnog vremena postoji mogućnost vožnje treninga i utrke u pravoj dužini, što onda poprilično traje, a nakon toga se osjećate kao da vas je netko pretukao (provjereno). Uglavnom, najbolja stvar za iskušati grafički engine je repriza. Pauzirajte igru i stisnite "*R*". Bit će vam na raspolaganju gomila kamera, pa i ona iz perspektive gledatelja s tribina, no reprizirat će vam se samo posljednjih 20 sekunda, dok neke druge igre danas najnormalnije prikazuju reprizu cijele utrke. Druga stvar koju ćete primijetiti je, da iako staze i priroda izgledaju odlično, sami auti nisu napravljeni toliko detaljno te kao da su prilično šlampavo nalijepljeni na stazu. Još jedna primjedba na grafiku su mehaničari. Najobičnija bitmap statična grafika je danas već zastarjela te su se trebali potruditi i barem ih malo animirati. Zvuk koji vas prati prilikom vožnje nije loš, ali je problem što svi bolidi imaju potpuno jednak zvuk motora. Možda bi bilo najbolje sada spomenuti najveći adut ove igre, a to je AI koji je jednostavno odličan. Protivnici neće raditi one glupe poteze koji znaju jako iživcirati igrače, ali će se boriti vrlo agresivno s vama za svaku poziciju. A znaju i kalkulirati: ako vide da nemaju šanse, neće se zabiti u vas jer bolje tri boda nego nijedan. Žao mi je jedino što osobine računalnih vozača nisu uzete od pravih vozača jer bi to onda bilo još zanimljivije. Igra podržava i multiplayer, onaj standardni gdje se izmjenjuju igrači za istim računalom, i LAN. Kad je umrežena, igra se ne usporava i sve radi u redu. Na službenom *siteu* igre kažu da svako računalo mora


Posljednjih nekoliko godina najveći konkurenti


Ovako se niš ne vidi


Ovdje se vidi suhi trag


Obratite pozornost na odraz u vodi

imati svoj CD, ali je dovoljno da prilikom pokretanja igre imate CD u driveu, a kad se igra starta, izvadite ga i pokrenite je na drugom stroju i tako redom.

IGRIVOST

Eh da, igrivost. Taj dio igre je najvažniji jer sve drugo može biti ispolirano do savršenosti ali ako igra nije igriva, ništa od toga. Srećom, ovdje se ne trebamo bojati nedostatka igrivosti jer GP3 ne samo da zadržava nivo prethodnika, nego ga malo i unapređuje. Prva stvar koja pridonosi igrivosti i realnosti igre su kvarovi na motoru, podvozju i svim drugim dijelovima auta koji vas iznenada mogu snaći, a onda ili morate odustati ili se dobro namučiti da završite utrku. To se, naravno, može dogoditi i vašim protivnicima. Super je kad prilikom bjesomučnog naganja s nekim prvo vidite samo malo plamena, a onda odjednom mnogo bijelog dima počne izlaziti iz njegovog motora. Ti efekti su napravljeni odlično i uvelike pridonose atmosferičnosti igre. Druga stvar koja je napravljena još vjernije su vremenski uvjeti. Prije svakog treninga ili utrke pogledate vremensku prognozu i postoji li šansa za kišu. Prilagodite auto trenutačnim uvjetima na stazi koji su također prikazani, počnete voziti, a nakon nekoliko krugova nebo se počne smrkavati kao pred pravu kišu. Kad ona i počne padati, ne znači da će cijela staza biti mokra, na nekim dijelovima može ostati potpuno suha, a onda je na vama da odlučite je li potrebno mijenjati gume ili ćete kao Rubens Barrichello na nedavnoj utrci u Hockenheimu ostati na onima za suho i tako doći do pobjede, što je vrlo teško. A kad kiša prestane padati, staza se počinje sušiti, i to najbrže po onoj idealnoj putanji, kojom svi voze. Tada trebate paziti jer će vam se kišne gume početi zagrijavati, a kad se pregriju, neće više dobro držati. Hladiti ih možete tako da skrenete na dio staze na kojem ima više vode. Ovo je stvarno vrhunski napravljeno. A sjajno i izgleda, stvarno se dobije dojam da je sve mokro. Što se tiče same fizike u igri, ona je dobra, ali bi mogla biti i bolja, no dobra je vijest za ljude koji su bili dobri vozači u GP2 da će i ovdje već nakon malo vježbe biti jednako

TAMNA STRANA

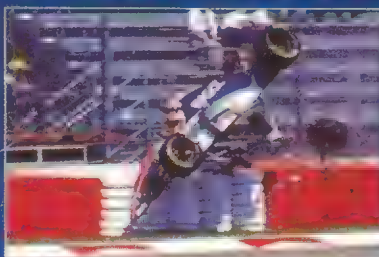
Pa tamna strana ovoga sporta je što svako malo netko pogine. Dobro, uglavnom je današnja formula mnogo sigurnija nego prije desetak godina. Nesreće znaju biti i spektakularne i tragične. No to je jednostavno dio tog sporta, i to pilote formule jedan pretvara u moderne gladijatore. A ljudi to vole. Evo nekih primjera pa uživajte.














Pogled na reprizu


Kasno kočenje prije oštrog zavoja

tako dobri.

Eto, dođosmo i do posljednjeg paragrafa i što reći zaključno? Prije svega da je *Grand Prix 3* dobra igra. No, odličnu ocjenu, koju bi nedvojbeno zaslužio, uništavaju mu neke od ovih stvari. Igra je puna bugova, svako malo će vam u daljini na pola sekunde nestati npr. tribina pa se ponovno pokazati. Teksture općenito znaju malo "zaplivati". Već sam spomenuo da su mehaničari vrlo zastarjeli. Tu se zapravo krije najveći problem ove igre. Naime, ona je zapravo unaprijeđena (jako izbrušena i ispolirana) inačica prve igre, tj. *Formula One Grand Prixa*. Sve bi to bilo u redu da neke stvari još uvijek ne izgledaju kao da je igra rađena `93. za DOS. Na dosta mjesta ćete naći takve primjere. Tu je još jedan bug u animaciji: pri izlasku iz boksa obratite pozornost na aute pokraj kojih prolazite, vidjet ćete da nisu na zemlji nego malo u zraku, a mehaničari pokraj njih se miču paralelno s vama, i to izgleda uistinu loše. Isto tako, ograničeni ste na 25fps, a to nije moralo biti tako. Također je šteta što nije uključen multiplayer preko Interneta. No s druge strane, uključen je *force feedback*, i to je dobra stvar. Ali kada se sve doda i oduzme te usporedi s GP2, dolazi se do zaključka da, osim poboljšane grafike (da, igra podržava 3D hardversko ubrzanje) i odličnih vremenskih uvjeta, ne nudi ništa novo. Ima stvari koje jednostavno izgledaju kao da igra još nije završena nego je izdana prije vremena, što ostavlja mjesta spekulacijama da je izdana samo kao određeni *preview Grand Prixa 4* koji je, ako se ne varam, i najavljen za iduću godinu. Sve u svemu, zacijelo će naći svoju publiku, ali, nažalost, moram ustvrditi da je EA Sportsova F1 2000 ipak bolja i, ako ništa drugo, završenija igra.

OCJENA

U svakom slučaju, natprosječna igra s propustima koji je srozavaju na prosječnu ocjenu

83%

Revolucija se nastavlja!

DARK REIGN 2

PREPORUKA MJESECA

Koji je najbolji SF 3D RTS do današnjeg dana? Earth 2150 ili pak Ground Control? Pročitajte tekst i ponovno razmislite!



Da, da, ovo je slika iz same igre

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Pandemic
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 32Mb
NAŠA PREPORUKA	PIII 500, 128Mb, 32Mb 3D graf.
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

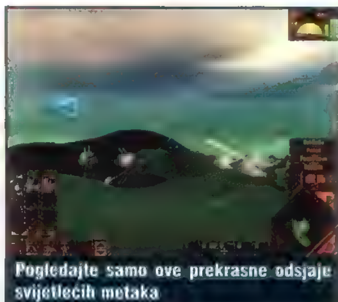
NIJE li prekrasno promatrati djecu kako se postupno i polako razvijaju u zrele i odrasle osobe? Nije li još slađe buljiti u malo mače za koje znate da neće još dugo ostati takvo nego će i ono jednoga dana izrasti u olinjalog, ali zato potpuno sposobnog i nezavisnog mačora? Na što ciljam i kakve to ima veze s temama kojima se bavimo na ovim stranicama?

Ima i te kakve jer je kao i promatranje biološkog razvoja jednako tako zanimljivo pratiti i onaj neživi - ili barem s iluzijom živog - virtualni! Svaki digitalno-igraći žanr morao je proći kroz katarzu svog vlastitog sazrijevanja i stjecanja potpune afirmacije kod nas igrača, a dokaze mojoj tvrdnji možete potražiti i na stranicama ovog časopisa. Doista, sjetite se samo evolucije FPS-a, od stidljivih Wolfenstain početaka preko nešto nadobudnijeg Dooma i konačno samoga Quakea koji je jednom za svagda ucrtao smjernice budućeg razvoja. Istu su stvar prošle i strategije u stvarnom vremenu,


Pogledajte što radi dalekometno topništvo


Ovako to izgleda izbliza


Vruće snajperistkinje na još vrućem pijesku


Pogledajte samo ove prekrasne odsjaje svjetlećih metaka

KAMERA

Znam da vam polako postajem dosadan time što u svakoj recenziji 3D RTS-a vadim slike za ilustraciju ponašanja kamere, no to je doista jedan od najbitnijih elemenata igre, stoga ga nisam mogao izbjeći ni ovaj put. Ono po čemu se DR2 razlikuje od svih ostalih igara su predefinirani stupnjevi zuma i kuta pogleda raspoređeni na tipkama od F1 do F6. Zamislite samo kako je lako doći do najboljeg kuta koji vam trenutačno treba jer vas od njega dijeli tek jedan pritisak na tipku, a ne hrvanje s PC glodavcem. Stoga se tijekom kakvog opasnijeg napade ili borbe tipkom F6 možete vinuti u visine i voditi situaciju iz tog vrlo preglednog pogleda, a kad se stvari malo stišaju, još se lakše (F1) možete spustiti na perspektivu samog vojnika na bojištu i promatrati tako borbu! Također, pritiskom na tipku "f" ulazite u freelook mod u kojem baš kao u običnom FPS-u mišem šarate pogledom po cijelom vertikalno-horizontalnom polju u 360 stupnjeva. Kakvu pak to kontrolu i preglednost omogućava osjetit ćete tek iz same igre jer taj stupanj slobode i PAMETI, nažalost, još nigdje nije bio viđen, jedino mu se možda tek približio Ground Control. Prema tome, upravo su i ove slike u u okviru izvađene uporabom tih fenomenalnih kontrola kamere koja, baš poput ostatka sučelja, jednostavano blista i postavlja ovu igru daleko iznad konkurencije.







Kad biste ovo vidjeli uživo, ostali biste bez daha! Pogledajte samo ovaj splet preglednosti i fenomenalne detaljnosti...

Zvuči izlizano, ali ovakvu grafiku niste još nigdje vidjeli!

počevši sa sad već odavno pokojnom Dinom 2, a onda su se preko praoca, C&C-a, razvile u svoj današnji Tiberiun Sun vrhunac. No, kad se iz klasične 2D grafike prešlo u moderniji 3D izričaj, evolucija je morala početi iznova. Bez obzira na sve tekovine 2D uradaka, promjena "medija" nije prošla bezbolno nego kroz porođajnu agoniju brojnih promašaja, i to u vidu svima nam poznatih idiotskih kamera, prejednostavnih poligonalnih jedinica, loših sučelja i tako unedogled. No, kako svaki početak ima svoj kraj, tako ni ovaj neće ostati bez svog sretnog završetka jer - čini se - da će igra Dark Reign 2 svojim jedinstvenim adaptacijama klasičnih RTS vrijednosti u 3D sučelje postati zvijezda vodilja u tom novom žanru i uzor novim generacijama!

SPACE OPERA

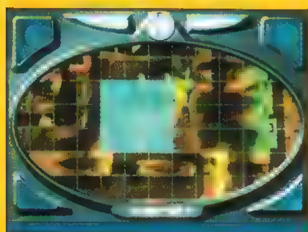
Na samom početku, poglavito sudeći po priči, igra ne ostavlja neki blistav dojam jer se oslanja na tipičnu i vrlo isklišeiziranu SF osnovicu viđenu već nebrojeno puta. Da bi stvar bila još smješnija, fabulu DR2 mogli bismo proglasiti sijamskom blizankom one iz Eartha 2150 jer su tako slične da je to gotovo bolno. Naime, ako se sjećata, u Earthu 2150 planetarni je rat počeo nakon otkrića da Zemlja juri u smrtonosni zagrljaj Sunca, dok je ovdje riječ o nadolazećem kataklizmičkom potresu koji će imati jednako lijepe učinke poput susreta s vrućom koronom. Glavna je razlika tek u tome da je ovdje riječ o srazu samo dviju sukobljenih strana, Jovian Detencion Authorityja (JDA) i divljih Sprawlersa. Prva je zapravo tipična oligarhijska sila jednog antiutopijskog društva gdje je sve podređeno razvoju tehnologije i čvrste društvene stege, dok je druga pak nešto neobuzdanija i razjedinjenija zvjerčad neugodnih higijenskih navika, ali zato većih moralnih vrijednosti. Jasno, kad je vrag odnio šalu, Sprawlersi se, ponukani nadolazećim zemljotresom, konačno ujedinjuju u borbi protiv zajedničkog neprijatelja, JDA-a, jer je vremena za bijeg ostalo vrlo malo. Ono što je u svemu tome donekle zanimljivo je to što je dotična storija zapravo prequel priči iz Dark Reigna 1, slijed uzroka i posljedica koji će dovesti do budućeg međuzvjezdanog rata. Dakle, nešto poput računalne inačice Epizode 1 koja opisuje svima nam već znanu i prožvakanu budućnost. Iako, kao što vidite, sama priča nema neku estetsku vrijednost i dubinu, mora se priznati da se i iz ponuđenog izvuklo mnogo! Naime, dvije su frakcije kreirane u vrlo različitom svjetlu, počevši od samih uvodnih animacija preko govora i zvučnih efekata *briefinga* pa do značajnih razlika u samom srcu taktičkog manevriranja. Stoga ćete nakon igranja na jednoj strani biti ponukani vidjeti kako će se stvari odvijati kad ih gledate iz perspektive one druge, što je vrlo lijepo zamišljeno jer igru čini raznolikijom i dugovječnijom. Osim toga, lijepo je znati da možete zaigrati na strani totalno bezdušnog i moralno hladnog smeća (JDA) ili pak pomoći nešto neotesanijim, ali zato moralno čistim Sprawlersima. No, ono što će vas doista razdrmati i impresionirati neće biti spomenuto celofansko pakiranje u vidu lijepih slika i krasne glazbe pri učitavanju nivoa, nego onaj trenutak kad prvi put ugledate grafičke ljepote iz samog srca te prekrasne igre!

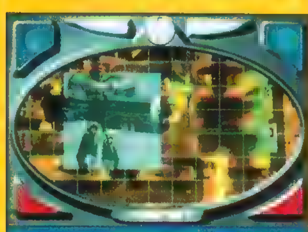
JDA VS SPRAWLERS

Na čiju ćete stranu stati, hoćete li se priključiti silama dobra ili zla? Odluka je samo na vama, no bilo kako bilo, zacijelo ćete uživati komandirajući jednima i drugima jer se strane poprilično razlikuju, i to ne samo u grafici i zvuku nego i u jedinicama i taktikama koje zahtijevaju. Ipak, sve je vrlo lijepo izbalansirano tako da nijedna strana neće imati početnu prednost niti nekakvu superjedinicu čijim bi mahnitim štancanjem i korištenjem satrla onu drugu.















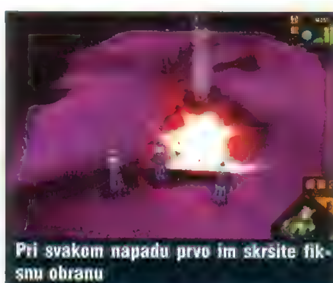
Izbor je vaš!



Kad zatreba, u pomoć pristiže široki pogled



Spljat ala Quake!



Pri svakom napadu prvo im skrsite fiksnu obranu



Zračne jedinice odigrat će važnu ulogu

ČELJUST DO PODA

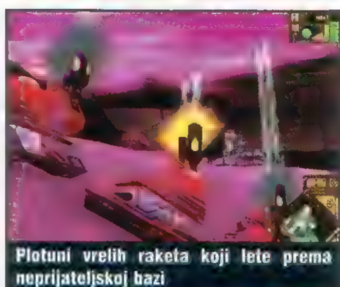
Dark Reign 2 donosi jednostavno najbolju grafiku IKAD viđenu u jednoj strategiji u stvarnom vremenu!!! Tako je, zaboravite na svoje dojučerašnje zablude o Ground Controlovoj ljepoti jer će vas ovo čudo natjerati da se u nj zaljubite na prvi pogled. Od čega početi? Od prekrasnog vektorskog reljefa koji na trenutke izgleda kao onaj Voxelski, sa svim svojim mekanim bregovima i dolovima, kanjonima i usjecima, vijugavim cestama i stazicama? Treba li spomenuti one pitoreskne rijeke i jezera koje šaraju krajolik i na svojoj staklastoj površini odražavaju nebo ili pak spremno dočekuju kišne kapi koje sviraju po napetoj vodi? Ili se osvrnuti na prekrasnu uporabu primarnih boja koja odiše zelenkastim, plavičastim i crvenkastim tonovima, čime u cijelosti ubija svu monotoniju i pastelnu dosadu? Trebam li pak što reći i o svjetlosnim efektima koji se ne ograničavaju na šarene ekplozije prepune čestica nego svojom jedinstvenošću vjerno dočaravaju laserske zrake, energetska oružja i teško naoružanje? Doista, trebam li uopće o tome govoriti ili mi je pak pametnije uputiti vas da slinite (ako već niste razmočili papir) po slikama na ovoj stranici i razmišljate o tome kako ćete, pročitavši tekst, odjuriti iz sobe po svoj primjerak DR2? Ah, lirske li divote i užitka! No znate što, bez obzira na sve pročitane i otisnute divote, sve je moglo otići k vragu da se nije pazilo na, na, hajde recite, tako je - kameru! Jer što bi vam vrijedila krasna grafika ako bi snalaženje kroz sve ljepote koje kreira bilo bolno i konfuzno kao u gomili igara tog tipa. Ali ne, baš poput samih tehnikalija, i kamera je blistavi vrhunac evolucijskog razvoja jer po prvi put omogućava potpuno intuitivnu slobodu pokreta i pogleda. No da ne trošim previše riječi, bacite oko na okvir i ondje saznajte sve detalje. Još jedan moment koji je znao tako perfidno uništiti brojne RTS-ove bilo je samo sučelje, no Dark Reignovo je na prilično zavidnoj razini jer, kao prvo i osnovno, ne zauzima previše prostora na ekranu te time ne ometa ni igranje (sjetite se samo one gadosti iz Force Commandera). Osim toga, razbijeno je u manje logičke odjeljke i funkcionira savršeno intuitivno. Mala diskretna karta pomoći će vam da u svakom trenutku savršeno dobro znate gdje ste, a ni ostali elementi neće razočarati. Posebno je dojmljiv svojevrsan taskbar na donjem dijelu ekrana gdje se nalaze ikonice vaših osnovnih tvornica iz kojeg možete bez vraćanja u samu bazu lako i bezbolno naručiti sav potreban ratni hardveraj. O određivanju ishodišne točke vaših *friških* bojovnika i njihovom redanju u narudžbi nije potrebno ni govoriti, no važno je spomenuti prilično zanimljiv waypoint sustav. On ovaj put nije vezan za određene trupe nego se može kreirati nezavisno od njih te se poslije pridodati bilo kojoj jedinici koja će poslušno pratiti njegovu rutu. Nadalje, igra obiluje kraticama na tipkovnici pomoću kojih grupirate vojnike, brzo se pomičete po karti, izdajete defenzivne i ofanzivne naredbe, mijenjate formacije itd. Sve u svemu, vrlo solidno i prijateljski. No sve što ste dosad pročitali tek je temelj za samo igranje koje je, baš poput ostatka igre, upečatljivo, ali i jednostavno i nepretenciozno.

CONSTUCTION COMPLETED (AGAIN!)

Spomenuta nepretencioznost vidi se iz samog načina skupljanja resursa i izgradnje baze, koji je vrlo lagan i gotovo identičan onome u C&C-u. Naime, jedini je resurs mineral Thaleon kojeg skupljate


Odsjaji, tragovi u vodi...


Prekrasni pirotehnički efekti


Plotuni vrelih raketa koji lete prema neprijateljskoj bazi

LETI, PTICA NIJE, KRV PIJE...

Prvo što me začudilo dobivši DR2 na recenziju bila je činjenica da igra dolazi samo na jednom CD-u. Razlog toj ekonomičnosti je i taj što DR2 ne vrvi prerenderiranim animacijama koje žderu prostor na CD-u nego se sve odvija u enginu same igre, čime je dobiveno na kontinuitetu jer ovdje nema razlike između predivnih animacija i suhoparne igre, što je bio čest slučaj u sličnim proizvodima. Uostalom, čini se da se stoga više pozornosti posvetilo odličnom zvuku i prekrasnim audio CD trackovima, što u konačnici više pridonosi cjelokupnoj atmosferi nego sva sila FMV filmića.





Nije AVI, Quick time ili MPEG nego animacijski engine iz same igre

Jednostavnost i lakoća uporabe diči svaki detalj ove igre

dobrim starim *harvesterima* te ga potom u obliku novčanih jedinica koristite za izgradnju i održavanje svoje udarne sile. Nadalje, broj struktura koje možete izgraditi nije prevelik, riječ je samo o 7 do 10 jasno definiranih tipova poput komandog središta, baraka, tvornice mehaniziranih trupa, obrane baze, struktura za popravak i sl., čime se itekako dobilo na privlačnosti cijele igre jer su elegantno izbjegnuta moguća kompliciranja i mikromenadžment svakog zamislivog i nezamislivog detaljčića (sjetite se Eartha 2150). Funkcionalnost i igrivost su stoga izbile u prvi plan te se bez imalo mudrovanja može ustvrditi da se igra razvija po dobro znanom načelu: skupi resurse, utvrdi bazu, razvij tehnološko drvo, napravi vojsku i pobijedi! No kako bi utišali fanatike kojima se tako "jednostavan" način gadi, autori su ubacili nekoliko začina koji će svemu dati nešto drugačije, dinamičnije naličje. Prvo i osnovno je da ovdje neće i ne može biti *tank rusha*, i to iz dva jednostavna razloga. Prvi je efektan plafon broja jedinica koji je, vjerujem, prilično samorazumljiv, dok je drugi nešto indirektnije i perfidnije naravi. Naime, resursa nikad dosta jer se Thaleon brzo skuplja i još brže troši na prilično skupe strukture i još skuplje zgrade. Stoga je stvaranje neke masovnije napadačke vojske izvan pameti jer onda nećeti imati dovoljno love da utvrdite bazu, čime ćete si priuštiti brz i neslavan poraz. Prema tome, Thaleonom je potrebno pametno raspolagati i podjednako ga trošiti kako za ofanzivne, tako i za defanzivne ratne napore jer jedno bez drugoga ne ide. Isto tako, taj će vas pristup natjerati da više cijenite svoje skupe trupe te ih koristite samo za promišljene i razrađene napade u kojima će imati barem minimalnu šansu preživjeti.

TENKOVI, BRODOVLJE I PRAŠINARI

Kad smo već kod jedinica, valja reći da ih, baš poput građevina, nema mnogo vrsta, no i ono što je ponuđeno i više je nego dovoljno za raznovrsne taktičke manevre i nadmudrivanja. Naime, svaka jedinica (kopnena, zračna, pomorska) ima svoju specifičnu svrhu i namjenu prepunu prednosti i nedostataka. Što vam, dakle, vrijedi napad s 20 scorpion tenkova ako vas na ulazu u neprijateljsku bazu presretne šačica momaka s raketnim rancima i potpuno zatre svaki trag vaših tenkova koji ne mogu pucati u zrak? Što vam vrijedi dalekometno topništvo koje bez odgovarajuće snajperske podrške ne vidi ni prst pred nosom te se, da bi započelo razaranje, mora približiti na domet neprijatelju (nakon toga znate što slijedi). Kao što vidite, sve one specifične prednosti i mane dobro vam poznate iz sličnih 2D RTS igara poput Starcrafta, TS-a i sličnih konačno su na dostojan način implementirane u jedno čistokrvno 3D okružje. Također valja reći da neke jedinice posjeduju i neka specijalna svojstva koje bi u fantazijskim taktikama nazvali magijama, te će i njima začiniti ionako napetostima i izazovima bogatu igru. Lijepo je i to što se jedinice, ovisno kojoj frakciji pripadaju, razlikuju kako zvučno-grafički, tako i igrački- funkcionalno, ali su, uza sve diferencijacije, cijele vojske i dalje uspjele zadržati nevjerojatnu ravnotežu snaga. Prema tome, neka vam ne bude žao što se DR 2 ne diči varijetetom trupa iz kakvog Total Anihilationa jer je možda bolje imati brojčano manje, ali kvalitativno razrađenije i prefinjenije borce. Kao dodatni argument tom pristupu navodim i takozvanu *smart tactics* tehnologiju koja je zapravo naredbeni sustav ponašanja vaših trupa. Pravilnom uporabom tog izbornika nikad vam se, primjerice, više neće dogoditi da vam koja budala odluta za kakvim neprijateljskim vojnikom jer ga *defend* naredbom možete prikovati za mjesto i narediti mu da puca samo po onima koji mu se približe na puškomet. Zbog svega toga samo je igranje čisti užitak - pomoći opisanih kontrola sve specifičnosti vaših trupa možete uporabiti na optimalan taktički način i osigurati si još jednu pobjedu koja će biti popraćena odgovarajućom real-time animacijom! Ipak, ni Dark Reign 2 nije savršena igra, što se poglavito očituje u prilično bedastom nalaženju ceste - skupina tenkova u kakvom užem kanjonu nemali će vas broj puta potpuno zbuniti i tako stvoriti prometni čep. Ni umjetna inteligencija nije baš blistava, prije bismo je mogli opisati tek prosječnom. Srećom, autori najavljuju *patch* koji će ubrzo riješiti barem neke od tih problema. No, malo ozbiljnija zamjerka koja se neće baš lako izbjeći je Dark Reignova donekle velika hardverska zahtjevnost koja će neke onemogućiti da uživaju u svoj njegovoj ljepoti. Ipak, brojnim prilagodbama grafičkih postavki moguće je ponešto ublažiti tu nevolju, no čak će i tada u nekim masovnijim borbama igra zakašljucati na nešto slabijim konfiguracijama. No bez obzira na to, Dark Reign 2 mirne duše mogu proglasiti najboljom 3D akcijskom taktikom do današnjeg dana jer će svojim brojnim unapređenjima žanra konačno izbrisati razliku između nešto jednostavnijih, ali zato grafički siromašnijih 2D RTS-ova i (dosad) mnogo spetljanijih, ali zato impresivnijih 3D grafičkih ekstravagancija. DR2 se možda neće svidjeti mikromenadžment fanaticima, ali ako ste normalan i zdrav igrač koji od igre traži blistavu ljepotu, prijateljsko sučelje i obilatu dozu taktične napetosti i zabave, s Dark Reignom 2 ne možete nikako pogriješiti! O multyplayu da i ne govorim!!! Kupite DR2! Odmah! Još danas! ◂

ALTERNATIVNO

TIBERIUN SUN
Što, dovraga, o ovome još možemo reći?!

EARTH 2150
Pročitajte opis u prošlome broju.

OCJENA

Najbolje od najboljeg. Točka.

94%

Jedna posve bolesna igra...

KISS PSYCHO CIRCUS THE NIGHTMARE CHILD

Za sve ljubitelje žestokog Kissovog zvuka? Ne baš...



Zlokobni klauni, nabrušeni dizači tegova, i sve to u nekakvoj zloj cirkuskoj atmosferi

PIŠE **Patrik Pecinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Third Law
IZDAVAČ	GOD – Gathering Of developers
MIN. KONFIGURACIJA	P 200, 32 MB, SVGA 2 MB, D3D
NAŠA PREPORUKA	Celeron 400, 64 MB, Riva TNT 2
3D PODRŠKA	Direct3d
MULTIPLAYER	lan, modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SHOGO: M.A.D.
Malo čistokrvne robot-šora mange. Ova je igra prva koristila LithTech 3D engine.

QUAKE3 ARENA
Još uvijek za tronom 3D shootera u našoj knjizi ..

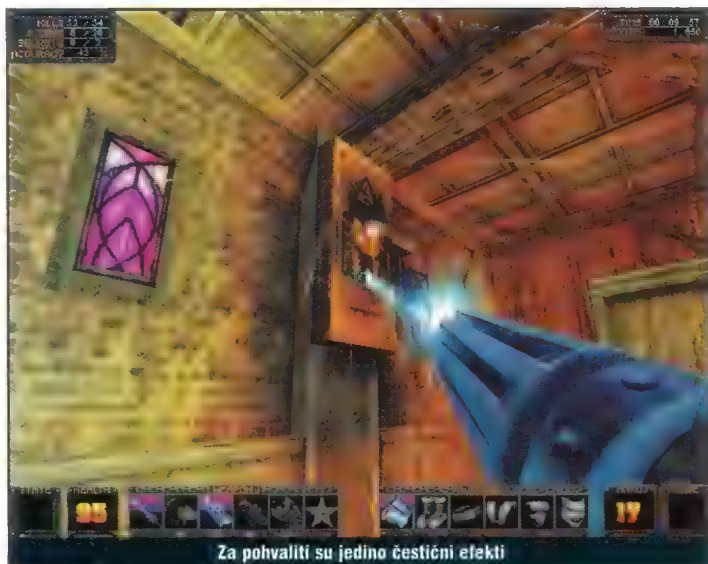
Igrajući ovu igru, u jedno sam se definitivno uvjerio: dizajnerima ponestaje mašte. Ili se zamisli za igre rađaju u bolesnim umovima? A svi žele biti originalni. I ova je igra originalna na svoj originalni način. Šteta što taj način nije baš previše igriv. Ni normalan.

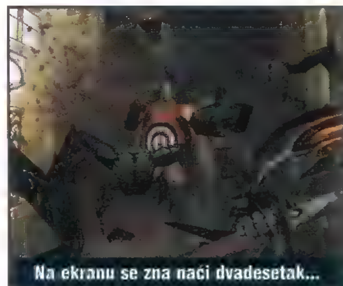
Ukratko, riječ je o jednom vrlo čudnom *shooteru* iz prvog lica. Pročitajte kako smo ga mi doživjeli, možda vas privuče baš kao što je nas odbio...

PRIČA

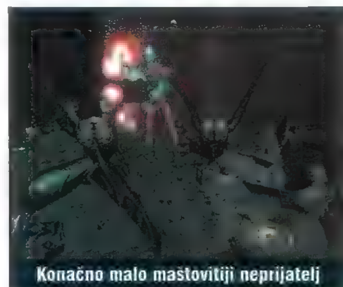
Priča ove igre dugačkog i nepamtljivog imena započinje negdje na granici sna i jave. Bolje reći, noćne more i jave. U nekakvoj čudnoj zemlji gdje četiri bića stara kao prostor u kojem žive održavaju ravnotežu svemira. Oni su odlučivali o sudbinama – istodobno su bili dobro i zlo, svjetlo i tama. A onda je nešto stalo između njihove sloge. Ravnoteža je poljuljana. Kaos je nastupio. Nadam se da ste potpuno zbunjeni. Ako jeste, onda mi je uspjelo dočarati osjećaj što ga usađuje ova poluigra kad je počnete igrati. Tko tu pije, a tko plaća, ne zna se. Samo je sigurno da ste vi u ulozi člana nekakvog *Kiss-wannabe* benda koji skuplja oružje i sjecka i pali neka od najružnijih i najnemaštovitijih 3D stvorenja što su ih poligoni ikada trebali predstavljati u *3D shooterima*.

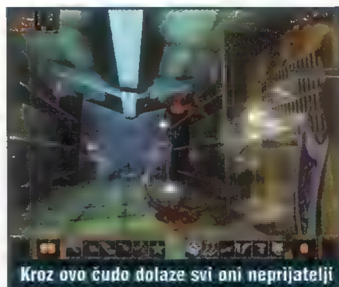
Ako vas početna konfuzija, blesava priča, ili jednostavno averzija prema glupim metal-bendovima (*Kiss* su metalci, kaj ne?) ne otjera od igre, možda se malo i zakačite i odigrate koji nivo. Ima tu mnogo različitih snažnih, snažnijih i onih malo manje snažnih oružja, zgodnih poboljšanja i pojačanja i, naravno, već prije spomenutih nakaza koje samo dolaze i dolaze na vas. Ponekad će vam se na ekranu naći po dvadesetak beštija. Srećom, iste su modelirane iz minimalnog dijela poligona tako da ne dolazi do usporenja. Igra je podijeljena u nekoliko dijelova, a u svakome vodite po jednog člana *Kiss-wannabe* polupropalog barskog benda *Wicked Jester* (Opaka luda). Dakle, vodite njih četvoricu kroz nivoe. Svakom od njih pripada skupina nivoa koja kao osnovni motiv ima jedan od četiriju "osnovnih elemenata" - vodu, zemlju, zrak, vatru, prezgodnu Milu Jovovich...upsss... i kulminira borbom s veeelikim bossom. Kroz nivo skuplja-


Za pohvaliti su jedino čestični efekti


Na ekranu se zna naći dvadesetak...


...a ponekad i stotinjak neprijatelja


Konačno malo maštovitiji neprijatelj


Kroz ovo čudo dolaze svi oni neprijatelji

te nekakve dijelove oklopa koji vam onda na kraju nivoa pomažu poraziti vrhovnog gada. Uglavnom, kad ih sve skupite – štitnike za ruke, čizme, vestu, masku itd. - vaš lik će izgledom odgovarati određenom članu *Kissa*. Ajme. Ajme. Glupe li igre… Konačni cilj u igri, koji jednostavno nismo mogli doseći zbog njene gluposti, je ubiti Nightmare Child, nekakvu reinkarnaciju drevnog tiranina ili tako nečega. Kroz cijelu igru će vas voditi vaša vjerna pomagačica, ciganuša, madame Raven.

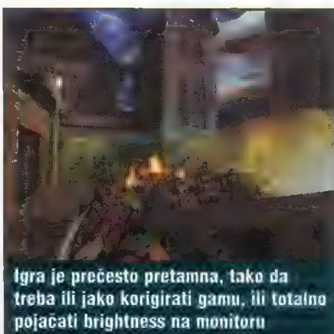
Svaki od članova benda koje vodite – Elders, počinje igru s jedinstvenim oružjem. Starbearer koristi golemu kombinaciju scmitara i klingonskog bat'letha, dok Beast King ima goleme pandže inspirirane Wolverineom iz X-mana. Napredujući, dobivate sve više maštovitog i razornog oružja - primjerice varijaciju na mitraljez nazvanu Zero Cannon, Magma cannon kopiju sačmarice..., a jedina prava novina su vrhunska posebna oružja kojima je streljivo totalno ograničeno, ali zato ubijaju sve u vidiku na krajnje maštovit način, ako smijem dodati. Posebno dobra stvar je bič koji možete koristiti za milovanje neprijatelja, ali i za izvođenje penjanja i skokova na zidove, kojih se ni Indiana Jones ne bi posramio. Posebno simpatične su tempirane bombice – Jack-IN-The-Box i diamantoliki objekti koji vas ubrzaju nakon što ih pokupite.

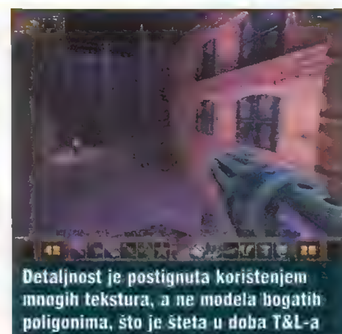
Dizajn igre, kao i nivoa, uvelike nas je podsjetio na prve valove *3D shootera*. Upravo one gdje su priča i atmosfera zauzimali sporedno mjesto, a glavnu je ulogu imalo neprestano sjeckanje i mljevenje vala za valom neprijatelja. Vrlo slično DOOM-u. Vjerujem da će se to mnogima i svidjeti, jer zahtijeva minimalno mozga. Na vama je jedino da poubijate sve što bude poslano na vas i da između točke A i točke B izmasakrirate što više poligona te, tek toliko da presječete razdoblja između sjeckanja, potegnete polugu-dvije koje vam otvaraju vrata ili na neki drugi način otvaraju put do točke B. Zgodno ako vas muče noćne more i ova vam igra služi kao lijek u kojem nabijate zle klaune i babe koje vas gađaju svojim salom. (Oh, daaa i tako glupih neprijatelja ova igra ima…). U najviše slučajeva topovsko vam meso glume stanovite Headless kreature i nekakve kombinacije psa i t-rexa koje rigaju vatru nazvane *grunt*. Nivoi su ih prepuni jer unutra ulaze preko nekakvih portala koje je pametno naći i uništiti. Kako napredujete kroz nivoe, sve ih je više i više, i to jako brzo postane zamorno. Zna ih se pojaviti i dvadesetak odjednom na ekranu. No, najnapornije od svega je što je po nivoima raspoređeno premalo streljiva za vaša maštovita oružja tako će vam se često dogoditi da val za valom beštija morate sjeckati svojim mačem, umjesto maštovitih, razornih i bez sreljiva neuporabljivih oružja.

KREACIJE BOLESNOG UMA

Tek toliko da dobijete u izvjesnoj mjeri dojam koliko su dizajneri kreatura koje anihilirate bili bolesni, opisujemo vam dvije, nama najgrotesknije. Tu je odvratna Fat Lady, i samo joj ime govori da je riječ o debeloj babuskari. E, sad ona, da bi kontrirala vašem oružju, ne koristi neke konvencionalne alatke nego baca odbijajuće komade sala prema vama!? Drugi po grotesknosti, ali ipak malo ozbiljniji protivnik je Arachniclown, svojevrsna kombinacija pauka i "zlog klauna". Tijelo mu je paukovo, glava i torzo klaunski. Ima naoštrene zube, konstantno vam upućuje "zao pogled"™ i na daleko vas prži svojim dvostrukim munjama.




Igra je prečesto pretamna, tako da treba ili jako korigirati gamu, ili totalno pojačati brightness na monitoru


Detaljnost je postignuta korištenjem mnogih tekstura, a ne modela bogatih poligonima, što je šteta u doba T&L-a

TEHNIČKA STRANA

S tehničke strane ova igra djeluje zastarjelo samo nekoliko mjeseci. Pogoni je nabrijani Monolithov *LithTech 3D* engine, poznat vam iz odlične manga razbijačine *SHOGO: Mobile Armor Division* ili *Blooda 2*. Teksture su premale i bez detalja usporedimo li ih, recimo, s onima u Quakeu 3. Ni detaljnost 3D objekata nije baš na visini. Imajte na umu da je pred izlaskom druga inkarnacija *LithTecha* i da je ova korištena u *Kissu* tek ekvivalentna, ako ne i lošija, *Quake 2* engineu. Ipak, dizajneri nivoa su iste prilično zašarenili, tako da vizualno izgledaju komplicirani i bogatiji negoli stvarno jesu. Na današnjem hardveru engine je iznimno brz i moći ćete s jačim Celeronom i TNT2 ili jačom karticom odigrati cijelu igru u 1600x1200, nažalost samo u 16 bpp, jer je iz igre u cijelosti isključena 32 bpp boja. Zašto, ne znamo. Znamo samo da dotično ograničenje ne nameće *LithTech* jer smo SHOGO bez problema cijeli odigrali u 32 bpp. Prateći *artwork* uz igru iznimno je dobar. Ljubitelji *Kissa*, ako takvi još postoje, neće uživati u njihovoj glazbi jer se pokazalo da su prava na korištenje njihovih stvari u igri još uvijek preskupa za komercijalnu isplativost takvog zahvata u igri ovakvog profila.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child nije loša igra. Štoviše, vrlo je dorađena i bez vidljivih bugova. Ipak, nije nam se ni najmanje svidjela, niti nas navukla na igranje.

JESTE LI ZNALI?

Third Law Interactive, koji je napravio ovu poluigru, osnovali su bjegunci iz tima koji je radio *Daikatanu*. Možda bi im čak bilo bolje da su ostali s Romerom… barem je kod *Daikatane* sva sramota pala drito na njegova leđa.

OCJENA

Tehnička je izvedba još i prolazna, ali je igrivost, baš kao i sadržaj cijele igre, groteskna

65%

Neistrijebivi i nepobjedivi napasnici

EMPIRE OF THE ANTZ

Tko danas voli mrave? A i kad čujete tu riječ, obično je povezana s vikom i nervozom zbog nemogućnosti njihovog istjerivanja iz vaše kuhinje ili, još gore, cijelog stana. No, kad ih malo bolje pogledate, nisu oni ni tako loši, a da ih malo bolje upoznate, pomoći će vam ova igra. Tko zna, možda postanete ljubitelj i uzgajatelj mrava na livadi!?



Tko mu je kriv, nije se morao penjati i sliniti po našem mravinjaku

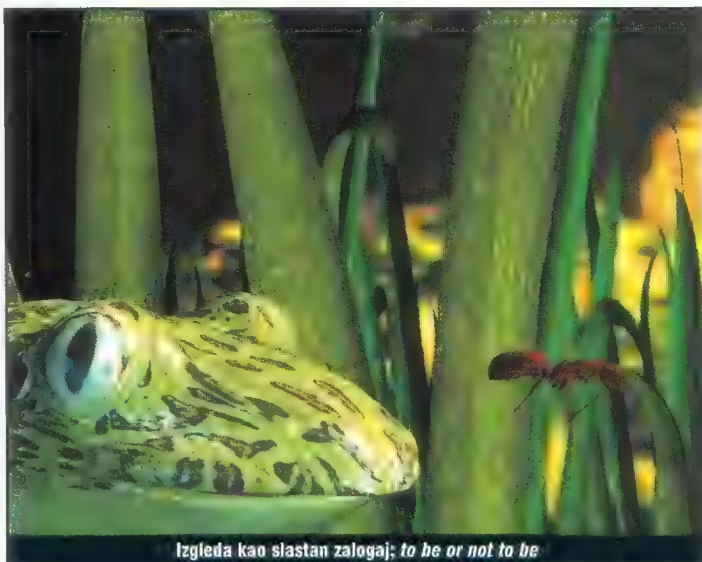
PIŠE **Domagoj Vražić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microids Entertainment
IZDAVAČ	Microids Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 64MB, Win95/98, 3D kart.
NAŠA PREPORUKA	PII 333, 128MB, Win95/98, 3D kart.
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

TKO bi rekao da će se uopće ikad raditi igre o mravima, no čini se da je danas trend ne samo napraviti dobru igru s lijepom grafikom, odličnim zvukom, neuništivim AI-om..., nego i promijeniti već dosadne i često ponavljane priče i okružja u njima. Da bi to učinili, programeri moraju posegnuti za dosad netaknutim i neiskorištenim temama, a u ovom slučaju to su upravo mravi.

Mnoge će već i sam naslov odvratiti da barem na tren pogledaju igru, dok će neke vjerojatno poprilično zainteresirati i, vjerujte nam, neće se razočarati. Igra predstavlja real-time simulaciju, rađenu prema knjizi nama više-manje poznatog (ili uopće nepoznatog) Michaela Werbera koja je do danas prodana u više od 3 milijuna primjeraka - fascinantno! Ona vrlo realistično simulira život mrava u mravinjaku, ali i njihovu borbu za proširenje teritorija tako da vam uopće neće biti dosadno dok je igrate. Sve u svemu, zvuči vrlo zabavno, a kad se zabava spoji s odličnim sučeljem i svim ostalim ele-


Izgleda kao slastan zalogaj: *to be or not to be*

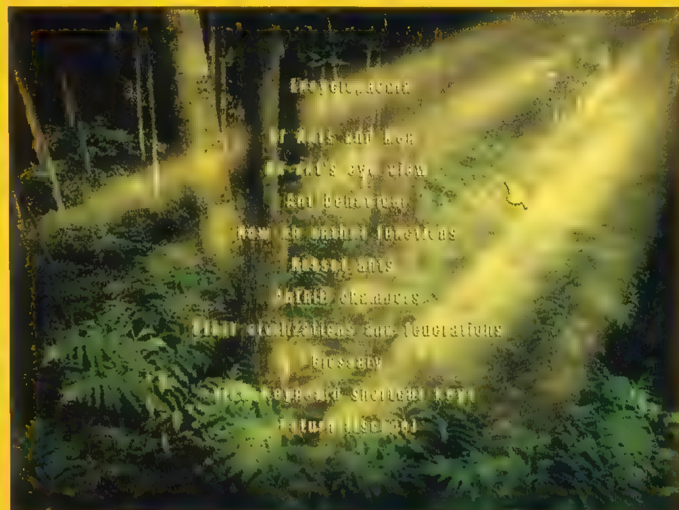

Ovaj svijetli snop predstavlja ulaz u vaše carstvo ispod zemlje


Dobro, našli smo papicu, možda i preživimo zimu


Kraljica u svojoj punoj veličini samo za vas

ZABAVNO I POUČNO

Tko bi to rekao, no na CD-u se nalazi enciklopedija sa svim pojmovima, bubama i insektima koje susrećete u igri. Piše za što pojedine stvari i sobe koriste, kako nagovoriti druge bube da vam postanu roblje (npr. za prijevoz vojske, hrane, materijala,...) te općenito kako je to u stvarnom životu. Ljubitelji biologije i botanike, došli ste na svoje.


Ovako izgleda i ne tako oskudan sadržaj enciklopedije: kad odaberete jednu opciju, još vam se izlista nekoliko pojmova

Iznimna grafika, odličan zvuk i atmosfera kao i zavidan AI učinit će ovu igru pojedincima primamljivom, a kad spomenemo još i mrave!

mentima, onda dobivamo dobre igre kao što je i ova. Podarili smo joj dosta prostora ako ni zbog čega drugog, onda zbog same ideje i toga što nam baš često i ne pristiže mnogo igara s mravima ili sličnom tematikom u ruke!

MRAV PO MRAV

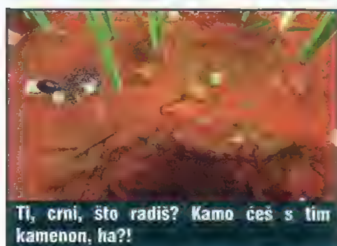
I tako nastaje carstvo mrava! Jeste li se ikad zapitali kako je to biti mrav i slijepo izvršavati sve naredbe nadređenih mravonja (oni malo skromniji su se vjerojatno zapitali kako je to biti u ulozi kraljice). Ako niste, pravo je vrijeme! Prije toga, za ugrijavanje, mogli biste pogledati film Antz koji je također savršenstvo programerskih umova po svom izgledu. Sama se igra sastoji od 11 vrlo dugih misija (ne dajte da vas ta mala brojka zavara) s više ciljeva koje treba ostvariti i zadovoljiti kako bi se misija uspješno završila. Moći ćete odigrati tutorial (naša topla preporuka) u kojem će vam neka muha (vaš vodič i instruktor) sve vrlo detaljno objasniti - kako igranje unutar mravinjaka, tako i izvan njega. Još je važno napomenuti da (uključujući intro) prije svake misije imate animacije koje ne samo da su iznimno duge, nego su i prelijepe pa vam neće pasti na pamet preskočiti ih jer su i usko vezane za misiju. Prije samog početka pojedine misije imat ćete uvijek razgovor s kraljicom koja će vam objasniti situaciju vašeg carstva i važnost uspješno obavljenog cilja u misiji.

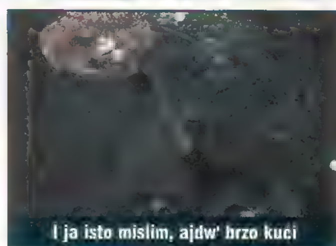
Ova prelijepa real-time simulacija mrava i njihovog mravinjaka, kao i okoliša oko njega, može se prije svega pohvaliti prelijepom grafikom koju pokreće engine napravljen baš za nju. Kako bih to potvrdio, dovoljno je reći da se igra može glatko igrati pri rezoluciji 800x600 na P133, 64MB i Voodoo3 2000 PCI - programeri u Microidsu su se uistinu potrudili, svaka čast. Igra se dijeli na dva velika pogleda, jedan je onaj unutar mravinjaka, a drugi izvan i oko njega, gdje je vaša zadaća naći nove hranidbene izvore (npr. skupljate hranu u području gdje je mnogo otpalog lišća, najčešće u neposrednoj blizini samog debla, no kako se igra odvija u svakoj misiji u nekoj drugoj šumi ili livadi, tako će vam i izvori hrane biti raznovrsniji). Isto tako, jednako je važno naći izvore materijala kojima ćete poslije graditi, popravljati i proširivati svoj mravinjak (izvor materijala vam može primjerice predstavljati nekoliko trulih grančica na tlu). No, izvan mravinjaka ćete stalno morati biti na oprezu od obližnjih grabežljivaca (npr. od bogomoljki, pauka,...), kao i od drugih protivničkih mrava koji se nalaze zajedno s vama na prostoru koji jednostavno nije dovoljno velik za dvije kraljice, tj. za dva mravinjaka. Izvan mravinjaka se također nađu tu i tamo drugi insekti i bube koje možete slobodno napasti jer nisu agresivne, samo pazite, neke od njih su jako opasne i sposobne uništiti vam cijelu vojsku. Ako ne skupite dovoljno materijala, ne samo da nećete moći graditi, nego nećete moći ni održavati mrvinjak, a ako ga zapustite, polako će mu opadati efikasnost i mravima će biti sve teže obavljati posao, mnogo će im duže trebati za obavljanje pojedinih zadataka. Ako pak hrane nema, situacija je ista, prvi na meti su mravi-ratnici koji najednom počnu padati mrtvi, a uskoro i svi ostali. Sve to jamči lijepu dinamiku igre, kao i igrivost. Unutar mravinjaka morat ćete se brinuti za njegovu izgradnju i očuvanje (moći ćete graditi hodnike, skladišta za hranu i materijale, mjesta za čuvare,...). Također ćete se morati brinuti i o kraljici kojoj izdajete naredbe koju vrstu mrava treba rađati (radnici, ratnici, sestre, izviđači, golemi mravi za blokiranje prolaza, specijalizirani mravi, princeza,...). Svaki može sve raditi (osim ratnika koji je tu samo radi borbe), no ako nije specijaliziran za taj posao, sporije će ga obavljati. Da biste uspješno vodili svoj mravinjak, moći ćete poredati poslove po važnosti (skupljanje hrane, skupljanje materijala, briga oko kraljice, izgradnja, očuvanje,...) pa će na poslu koji ste odredili kao najvažniji biti i zaposleno najviše mrava.

ČUVAJTE SE TERMITA!

U cijeloj igri postoji 13 vrsta mrava (od vas, koji ste crni, mali i miroljubivi, pa sve do onih agresivnih, crvenih mrava koji vas u borbi gađaju mravljom kiselinom - vrlo opasni mravi, no ima i gorih) te mnoga stvorenja koja vam mogu biti od pomoći, kao i vaši neprijatelji (bogomoljke, puževi, pauci, kornjaši,...,


Smrtonosna nam je bogomoljka već mnogo mravenja popapala, sad je dosta; *you're going down*


Ti, crni, što radiš? Kamo ćeš s tim kamenon, ha?!


I ja isto mislim, ajdw' brzo kući

neke bube koristite kao transportere za svoje mrave, za prijevoz hrane i drugih stvari). Inače, u vašem mravinjaku svaki mrav ima svoju ikonicu iznad sebe, a ona označava tko je i što radi iako su, duduše, tako detaljno napravljeni da ćete ih raspoznati golim okom.

Sučelje igre je vrlo jednostavno iako na prvi pogled i ne izgleda tako (ništa što vam jedan dobar tutorial neće olakšati), ali će vam pružiti ugođaj potpune kontrole nad vašim malim i brojnim mravima; zapamtite, ovdje nije kraljica šef, nego vi! Na raspolaganju vam je kamera koja može ići lijevo, desno, gore, dolje (znači, potpuno izrađen 3D pogled na vaš mali, a opet tako veliki svijet). Moći ćete je također približiti, čak sve do mravlje glave (dobro, ne baš tako, ali približno), kao i udaljiti kad zaželite malo bolji pregled nad cijelom situacijom. Glavni je izbornik odlično napravljen; normalno, zelena boja prevladava, a kad dođete s mišem na neku opciju, oko nje vam polete krijesnice (tako smo barem mi to opisali, no interpretacija je sloboda). Postoji također i pravilna izmjena dana i noći, kao i promjena godišnjih doba (zimi tu i tamo snijeg, ljeti sunce prži, dok se u jesen i u proljeće zna strovaliti strašni pljusak popraćen grmljavinom i odličnim zvučnim efektima). Jedan od nedostataka je što možete selektirati samo ratnike i voditi ih po karti, dok ostalima naređujete prema važnosti što je pridajete pojedinom poslu. Ako vam sve to dosadi, moći ćete se naći na Internetu ili u mreži sa svojim prijateljima i vidjeti čiji su mravi najjači, podrška se odnosi najviše na 8 igrača. AI je odlično napravljen, nema besmislenog lutanja vaših mrava, ili kretanja u potpuno krivim smjerovima, kao ni začepljenja hodnika samo zato jer ih je nekolicina glupa. Malo smo zastali vidjevši reakcije drugih insekata: npr. napadnete li puža, pokušat će pobjeći, ali, naravno, neće uspjeti, no napadnete li kornjaša i on vidi da je tu cijela vojska mrava-ratnika, pokušat će se braniti i pobjeći, ali ako vidi da ga napada samo nekolicina mrava-ratnika, neće posustati dok ih sve ne pobije, što vam omogućava i određeno taktiziranje te spremanje zasjeda.

Igru vrijedi nabaviti ako nemate nekog pametnijeg posla (npr. pospremanje sobe, čišćenje i usisavanje stana,...) ili neke druge igru koju ste htjeli završiti, a još niste uspjeli. Mada nisam naišao na neke veće propuste i pogreške vrijedne spomena, nećete dugo sjediti za ekranom, jedino ako volite mrave i činjenicu da se na CD-u nalazi čak i enciklopedija koja će vam opisati sve insekte, za što se mogu iskoristiti i općenito sve o njima.

ALTERNATIVNO

THE SIMS
Odlična real-time simulacija života ljudi koja je postala vrlo popularna i rado igrana

THEME HOSPITAL
Također real-time simulacija, samo ovaj put bolnice i svega što ide uz to

OCJENA

Iako je ovo iznimno zabavna igra, nije tip igre koji će vas dugo zadržati u svom zagrljaju

79%

Želiš ga?



Osvoji ga!

Nagradna igra 18. rujna u najnovijem broju PSX-a!

Za nedjeljno poslijepodne

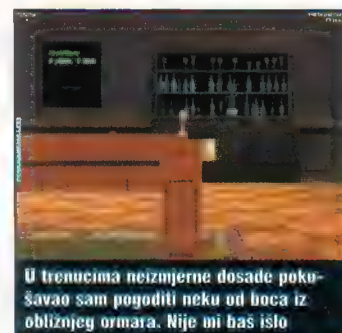
3D POOL

Nakon Virtual pool halla stiže nam još jedan bilijar u (pre)kratkom vremenskom razmaku. Zašto ovako monoton heading? Čitajte dalje...

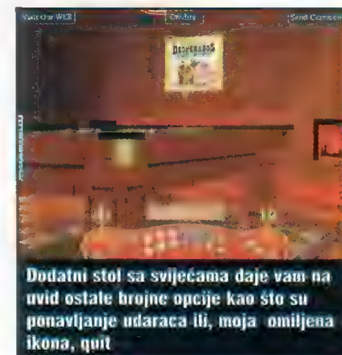


Lijepo, nema što


Ako vam dosadi bilijar, okrenite se prema big screenu i uživajte, a protivnik neka čeka


U trenucima neizmjerne dosade pokušavao sam pogoditi neku od boca iz obližnjeg ormara. Nije mi baš išlo


Teška situacija, ali ne i za pravog majstora poput mene


Dodatni stol sa svijećama daje vam na uvid ostale brojne opcije kao što su ponavljanje udaraca ili, moja omiljena ikona, quit

PIŠE **Ivan Kovačević**

Tko voli, nek' izvoli

INFO

PROIZVOĐAČ	PlayLive games
IZDAVAČ	PlayLive games
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P266, 32 MB, SVGA
3D PODRŠKA	Direct3D, Voodo
MULTIPLAYER	LAN, internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

VIRTUAL POOL HALL
Najnoviji bilijar koji je pokupio brojne pohvale, zaigrajte ga

VIRTUAL POOL 2
Možda i ponajbolji bilijar na tržištu

EXPERT POOL
Ne igrate protiv lebdećih štapova nego, vjerovali ili ne, protiv pravih ljudi

Sjećate li se vremena kad su najveće igre zauzimale desetak MB i mi smo se divili njihovom savršenstvu? I danas neke od njih nemaju premca, što bi trebalo uputiti na pravilo da "veličina nije važna". No dobro, bilo kako bilo, *3D pool* ne potvrđuje to pravilo te sa svojih stotinjak MB ne iskorištava puni potencijal CD-ROM medija.

Nisam neki ljubitelj virtualnog bilijara, više volim otići u *birc* i zaigrati pravi, ali me to nije spriječilo baciti pogled na nedavno izašli *Virtual pool hall* opisan u prošlom broju. Ako ste ljubitelj takvih igara, zacijelo ste pročitali dotičnu recenziju pa bih stoga uzeo tu igru kao usporedbu pri opisu ove.

ŠTO REĆI?

Na početku izabirete jedan od pet ponuđenih vam načina igranja, a to su *3 ball, 8 ball, 9 ball, straight pool* i *turitorial*. Više o tome neću reći, a ako niste upoznati s pravilima, do informacija ćete doći u vrlo sadržajnoj i iscrpnoj off-line web stranici igre koja se nalazi na CD-u. Tu ćete također naći i savjete za igranje kao i različite druge upute. Protivnika birate između devetorice AI igrača od najslabijeg prema najboljem. Grafika je po svemu slična *Virtual pool hallu* te je moguće igrati u maksimalnoj 1152x864 rezoluciji. Ni ovdje nećete vidjeti protivnika nego ćete igrati protiv lebdećih štapova, a ni atmosferičnost nije neka s obzirom na vrlo monotonu i sumornu okolinu. Čini se da će *Expert pool* i dalje ostati jedina igra koja je poradila i na tome. Sam način udaranja loptice sastoji se od odabira pogleda odnosno kuta pod kojim ćete to učiniti. Snaga samog udarca ovisi o trzaju vaše ruke odnosno miša prema loptici. Početnici će možda htjeti uključiti opciju u kojoj će putanje loptice biti iscrtane crtama jer će tako lakše izabrati kut udarca. Najteže je dobiti osjećaj za snagu udarca pa će vam trebati vremena i vježbe da biste je u cijelosti mogli kontrolirati. Tu je i *replay* funkcija pomoću koje možete uvidjeti vlastite pogreške ili nešto naučiti proučavajući protivnikove najbolje poteze.

3D pool nije loša igra, ali ne nudi apsolutno ništa novo. Usto, manjka joj estetskih detalja kao što su primjerice upute kakvog majstora bilijara, a i neke bitne stvari kao što su veća ponuda protivnika, jer samo ih je devet. Zvučni su efekti solidni, ali ništa posebno. Želite li glazbenu podlogu, morat ćete u određeni direktorij kopirati omiljene MP3-e. Padne li vam ova igra slučajno u ruke, pogledajte je, no posjedujete li bilo koji od bilijara navedenih pod alternativno, nemojte se truditi. Zapravo, najbolje je otići u kafić i zaigrate pravi biljar. ◀

OCJENA

Previše prosječno i neinovativno

56%

psihoterapija [illegible] apija) psihologija primjenjena na liječenje živčano bolesnih; **psihoterapeut** (*akc. i* **-peut**) - liječnik stručnjak u psihoterapiji.

psitakoza *grč.* (psittakos - papiga) *v.* papagajska bolest.

PSX - skrać. za *engl.* PlayStation Expirience - 1. PlayStation iskustvo ili doživljaj - dobiva se igranjem igara na PlayStation konzoli; 2. prvi hrvatski časopis za PlayStation, idealan za uporabu tijekom ljeta u debelom hladu, **novi broj na svim kioscima.**

psychodelic v. sajkodelik

pšit *franc.* (pschutt) vrhunac elegancije (iz francuskog šatrovačkog govora), finoće; fino društvo.

Ptah - staroegipatski bog, stvoritelj svijeta

ptarmikum *grč.* (ptairo - kišem) *med.* sredstvo za izazivanje kihanja; isp. [illegible]



Srušilo se sve...

POMPEI

...kao da se bijes spustio u grad, ljuljaju se ulice... kao da je zemljotres...


Amfiteatar iliti kruha i igara


Možda ako se pomolim svim bogovima...


Dajte mi dvije litre vina i...


Sada zaplešimo

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

PROIZVOĐAČ	Arxel Tribe
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32MB
NAŠA PREPORUKA	PII 300 MHz, 64MB
3D PODRŠKA	ne
MULTIPLAYER	ne
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

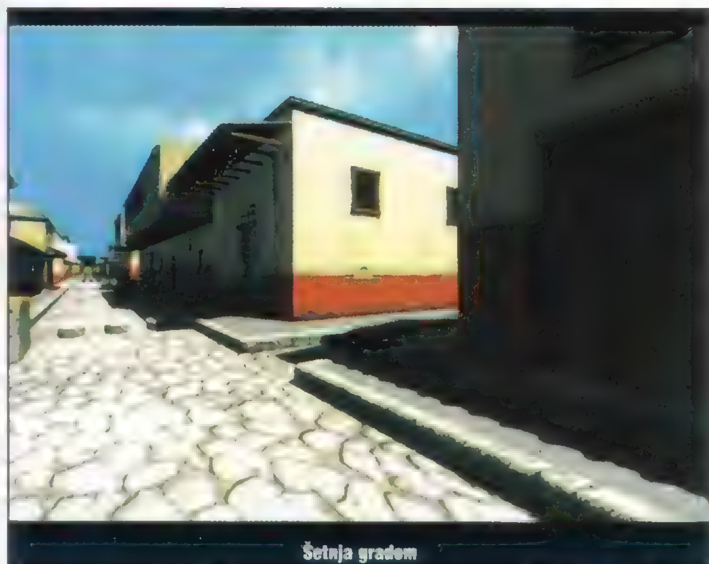
LONGEST JOURNEY
Klasična point 'n' click avantura, ali odlična...
SANITARIUM
Horor avantura

Avanture su svojedobno bile najpopularniji žanr igara, no danas nas vrlo rijetko iznenadi kakva dobra. Po najavama i slikama, *Pompei* bi trebali biti pravo osvježenje, a i izdani su u svojevrsnoj mrtvoj sezoni za avanture. Zapravo su zamišljeni kao prvi dio trilogije gdje u ulozi Adriana Blakea morate pokušati vratiti svoju izgubljenu ženu Sophiju.

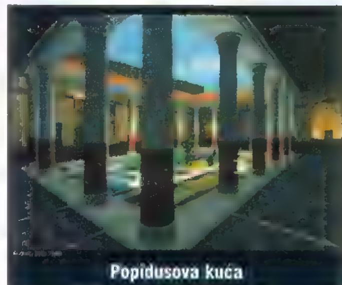
Radnja prvog dijela se događa u Pompejima, gdje se naš junak osvještava. Odmah saznajemo da je riječ o prokletstvu koje je na nj bacila božica ljubavi Ishtar, predodredivši mu da mora svoju ženu Sophiju tražiti u tri vremenska razdoblja. Dobra je stvar što se cijela priča prve igre odigrava samo u antičkom razdoblju tako da nema neke prevelike konfuzije s nekakvim putovanjima kroz vrijeme. Uglavnom, prokletstvo se skida kad je triput nađe. Radnja je, dakle, prilično jednostavna i sve bi bilo divno i krasno kad ne bi bilo samo još četiri dana do erupcije Vezuva koja će zatrpati cijeli grad. Tako postavljena priča obećava napetost i uzbuđenja koja bi vas trebala duže zadržati uz igru. Sada se junak više ne zove Adrian, po potrebi je prekršten u Hadriana i sve je spremno za početak. Budite se u kući Popidusa, rimskog plemića i tu počinjete rješavati zagonetke.

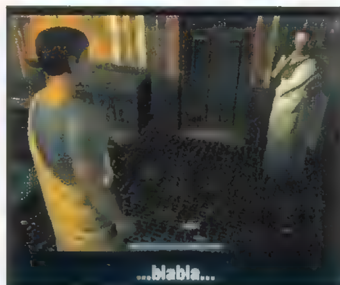
AVE

Igra je gledana iz prvog lica i grafički je vrlo lijepo napravljena. Pomoću ugodne glazbe koja vas cijelo vrijeme prati stvara se vrlo dobra atmosfera te uopće nije teško uživjeti se u igru. K tome, i interijeri su detaljno napravljeni kao i sama rekonstrukcija rimskog domusa i grada. To je zapravo jedna od najzanimljivijih stvari – nije li fora šetati se kroz grad koji je uništen prije gotovo dvije tisuće godina, a programeri su ga uz pomoć muzeja s kojima su surađivali pokušali što vjernije rekonstruirati? Budući da je igra kompletno nelinearna, moći ćete istražiti i kako su Rimljani živjeli. A ako vas slučajno zanima i povijest, u opcijama odaberite enciklopediju u kojoj ćete naći sve o Pompejima i ostalim zanimljivostima iz rimskog razdoblja. Način igranja je standardan: kad naiđete na neki objekt, pohranite ga u inventar i upotrijebite negdje drugdje. Trebat će vam neko kraće vrijeme da se priviknete na kontrole. Tu ponajprije mislim na kretanje jer je napravljeno prilično zbunjujuće. Kad se želite pomaknuti negdje, nećete se pomaknuti za određeni broj koraka na tu stranu nego se nađete ondje gdje nešto treba napraviti. Ako se na tom smjeru nema što za napraviti, naći ćete se odmah na kraju, tj. pred zidom, ali kad se naviknete, to samo pomaže u rješavanju zagonetki jer je mnogo manja šansa da ćete nešto previdjeti. Na tom dugotrajnom putu do spašavanja Sophije nailazit ćete na mnogobrojne zagonetke i različite logičke slagalice. Srećom, sama je priča vrlo logično strukturirana tako da se čovjek neće izgubiti u mnogim slojevima radnje, što prilično pridonosi igrivosti jer se čovjek može potpuno prepustiti ugođaju igre bez nekih


Šetnja gradom


Još malo eksterijera


Popidusova kuća


...blabla...

nepotrebnih umnih naprezanja. I tako znači, prvo istražujete Popidusovu kuću i nailazite na prvu prepreku.

GOSH, IS THAT ALL?

Ispred vas je škrinja koju trebate otvoriti, a ključ za to učiniti je odmah pokraj. To je stvarno prejednostavno i ujedno prvo razočaranje u igri, pogotovo kad sam, nažalost, utvrdio da se takva "zahtjevnost" provlači kroz cijelu igru. Na kraju sam došao do zaključka da se cijelo rješavanje prepreka svodi na pretraživanje prostorija bez nekog dubljeg značenja. Samo sve pretražite i sve ćete riješiti. Osim toga, kad na nekim mjestima nešto napravite, igra će vas odmah prebaciti na lokaciju gdje se radnja nastavlja. U cijeloj igri postoji samo jedna prepreka oko koje ćete se vjerojatno namučiti da je riješite, a to je razgovor u vrtu sa Sophijom. Drugo veliko razočaranje doživio sam kad sam prvi put bio u prigodi sudjelovati u nekom dijalogu. Naime, iako glumci govore prilično dobro, kako da si igrač predoči te likove barem malo stvarnima kad prilikom govora niamlo ne miču usnama, a i ne gledaju se baš. Ne samo da se ne gledaju u oči, nego je kojiput to toliko profulano da vaš lik razgovara sa zavjesom, a sugovornik sa zidom. Znao sam da su Rimljani mnogo pili, ali baš toliko... I još jedna stvar, koliko je god sve vjerno rekonstruirano, još uvijek ima premalo lokacija na kojima se može nešto napraviti, a traženje predmeta uvijek na istim mjestima ubrzo dosadi, tu ni najbolja grafika ne može ništa pomoći. Vratimo se opet prevelikoj jednostavnosti igre; naime, triput u igri ćete naići na zadatke koje treba riješiti u nekom kratkom vremenskom roku, a i njih sam prešao iz prve, bez nekih većih problema. A ako ipak negdje zapnete, važno je pomno slušati sve razgovore jer vam je tu zapravo sve rečeno i iz toga lako izvučete što je iduće što trebate napraviti. Sve na što naiđete navodi vas zapravo na druge stvari i nema previše slijepih ulica u rješavanju prepreka. Zapravo, jedina koje se mogu sjetiti je Adrianov prijatelj koji u posljednjem dijelu igre u taverni uporno hoće s vama kockati mada to nigdje ne vodi.

Ovo je bila izvrsna ideja za jednu avanturu i uz malo više truda na području same igrivosti mogla je postati najboljom avanturom u posljednje vrijeme. No, kao što sam rekao, prejednostavna je i ne bih je preporučao iskusnim avanturistima osim, naravno, ako ih ne zanimaju Pompeji i povijesna pozadina svega toga, a pritom ih ne smeta da će cijelu igru proći za otprilike sedam sati. Ali početnicima svakako može predstavljati veći izazov i možda im pružiti veće zadovoljstvo igranja. Očito je da su programeri većinu novčanih sredstava uložili u 3D grafičko okruženje, a pritom nisu imali sredstva da unaprijede neke druge stvari. No, čini mi se da su malo pretjerali sa završnom sekvencom koja uistinu dugo traje (gomila ljudi pogiba...). Naravno da je to lijepo za vidjeti, ali možda su mogli malo drugačije rasporediti sredstva i malo više uložiti u samu igru. Još jedna zanimljivost za kraj: igru je radio Arxel Tribe, zapadni nam susjedi iz Ljubljane, i njima bogme ide.

POMPEI

Dakle, slijedi kratak (vrlo kratak) pregled davnih zbivanja u tom gradu. 524. godine pr.n.e. grad prvi put postaje Grčki, malo poslije pada u etruske ruke i u njihovom je posjedu do 474. g.pr.n.e. Nakon toga ponovno biva Grčki , a 305. ili 304. g.pr.n.e. po prvi put izjavljuje lojalnost Rimu. Rimu ostaju vjerni do kraja. Sada skok na godinu 62.. Tada zemljotres potresa grad pa sve do 79. godine traju obnove. 24. 08. 79. Vezuv eruptira i uništava grad.


Tijelo sačuvano pepelom iz vulkana



Stambene kuće



Hramovi

Na ovim se prostorima počinju zaozbiljno raditi igre

OCJENA

Zadovoljavajuće, ali prije za avanturiste početnike

76%

20 000 milja pod morem

SUBMARINE TITANS

Ah, još jedan RTS, reći će neki. K tome, u 2D sučelju u vrijeme kad je 3D gotovo istisnuo dvodimenzionalnost sa scene. No, s druge strane, tu je prekrasna grafika i još neki aduti



Podvodni sudar

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Ellipse studios
IZDAVAČ	Strategy fist
MIN. KONFIGURACIJA	PII 233, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64 MB, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Network, LAN
PLATFORME	PC

Moglo je i (mnogo) bolje

Sve se odvija u budućnosti, kad su se ledenjaci otopili i preplavili sve što se nekad zvalo kopno. Čovjek, pametan i inteligentan kakav je, brzo se snašao i prilagodio novim životnim uvjetima ispod morske razine. Počeo je ondje stvarati cijele gradove kako bi mu sve bilo lijepo baš kao nekad "gori". U tom procesu ljudi su se podijelili na dvije frakcije pod nazivom White sharks i Black otopi koje su i više nego slične, za razliku od treće rase, Siliconsa, koja je živjela pod morem dok je čovjek još bio na suhom.

Prva stvar koja će vam doslovce zapeti za oči kada prvi puta pokrenete igru je izvrsna grafika prepuna boja i detalja, što nije ni čudo s obzirom da možete igrati čak u 1280x1024 rezoluciji. Vidjet ćete različita morska bića kako plivaju, osebujno podmorsko raslinje, svaki mjehurić zraka te mnoštvo ostalih sitnica. Izbornici prilikom startanja igre te igraće sučelje su također prekrasno dizajnirani i vrlo pregledni.

KAKVA JE TO IGRA ZAPRAVO

Ako ste poklonik RTS žanra, zacijelo ste bar jednom zaigrali Starcraft. E pa to je igra s kojom bi bilo najbolje usporediti Submarine Titans koji koristi gotovo isti engine. Nažalost, ne mogu reći da je (osim na grafičkom planu) došlo do nekog napretka u odnosu na već pomalo vremešnog prethodnika. Tu ponajprije mislim na AI, jednu od glavnih boljki RTS igara. Jedinice u igri se mogu grupirati, imaju klasične naredbe kao i gotovo svaki RTS,


Izbornici su kao i grafika prekrasno izrađeni, za razliku od mnoštva ostalih stvari


Baza u boji na crno-bijelom tlu, gdje to ima?


Diplomacija na djelu. Svašta! Napucaj ga sad, napucaj


U boj, u boj, za narod svoj!

tako da na tom planu nema ništa novo, no čini mi se da se mnogo više pozornosti trebalo posvetiti upravo umjetnoj inteligenciji. Jedinice će izvršavati vaše zapovjedi, ali sve to izgleda previše robotski pa se zna dogoditi da vaša podmornica bude napadnuta, a one uopće ne reagiraju na to. Rijetkost neće biti ni međusobno sudaranje vaših jedinica kad se nađu jedna drugoj na putu. Možete igrati klasične *campaign* misije koje su prilično teže od sličnih igara istog tipa ili se odmah baciti na bitku. U multiplayeru je moguće igranje 24 ljudska i 8 AI igrača. Preporučujem ipak upoznavanje s igrom u *tutorial* misijama kako ne biste zapeli odmah na početku te kako biste se upoznali s načinima opstanka na morskom dnu.

ISPOD POVRŠINE

Ljudske frakcije koriste gotovo iste podmornice, nalik na svemirske brodove, dok Siliconsi kao starosjedioci podmorja imaju pravi *alien-look*, što izgleda vrlo inovativno. Između njih nećete uočiti neke prevelike razlike, s iznimkom Siliconsa koji imaju mogućnost poprimanja različitih oblika (što je doduše također već viđeno u Starcraftu). Prvo što trebate izgraditi da biste uopće započeli izgradnju svoje podvodne baze je sublimator kisika koji će vam proizvoditi plin koji život znači. Sirovine potrebne za izgradnju skupljate kao metale, kristale i zlato, i to tako da tzv. rudnik izgradite na nalazištu istih. Na početku će vam još trebati silosi, *dockyard*, tvornica oružja i *research facility* pomoću koje ćete, pomoću zlata, otkrivati nove jedinice i građevine kao i dodatke za postojeće. Sve su građevine i jedinice podijeljenje po svrsi kojoj služe tako da ćete se lako snaći u izbornicima za gradnju. Na raspolaganju će vam biti općenite, borbene, *supply* i druge jedinice i građevine od kojih ćete za svaku imati uvid u dodatne specifikacije. Jedan od neiskorištenih elemenata u ovakvoj igri svakako je regulacija dubine na kojoj se vaše podmornice kreću. Naime, ta je činjenica u cijelosti zanemarena tako da ćete moći i "dublje od 20 000 milja". E, da je kapetan Nemo sada tu. No to ne znači da ne možete iskoristiti razine dubine da biste skrili svoje podmornice prije iznenadnog napada ili za obranu u 3D podlozi.

Submarine Titans vidio sam kao igru koja obećava i koja bi mogla imati "ono nešto". Šteta što se to odnosi na vrijeme prije nego što je izašla. Ovo je previše prosječna igra i "previše Starcraft", čime želim reći da je mnogo toga prekopirano (ili, ako ćemo biti zlobni – ukradeno) odande. Glazba i zvučni efekti su uistinu dobri i atmosferični te, uz grafiku, jedini veliki i pravi plus ove igre u odnosu na more sličnih naslova. Tu je i podrška za 3D zvuk. Ako ste *RTS freak,* možda će vas igranju privući početna težina *campaign* misija, no to vas neće držati duže od nekoliko sati. Ako ste pak početnik, možda će vas upravo ta težina frustrirati. Pitanje je za koga je onda? Ne bih znao odgovoriti, no ako ste voljeli *20 000 milja pod morem* ili maštali kako bi rat izgledao pod vodom, dajte joj šansu. Tko zna, možda vi vidite nešto što ja nisam. ◄

ALTERNATIVNO

STARCRAFT
I više nego predložak za Submarine Titans. Igra koja bez obzira na svoju vremešnost i danas ima mnoštvo poklonika

WARCRAFT
Još jedna legenda čiji treći nastavak "samo što nije"

TIBERIAN SUN
Držim da objašnjenje nije potrebno

POVRŠNOST

Ne mogu se ne osvrnuti na nevjerojatnu površnost pri izradi igara koju zamjećujem već duže vrijeme, pa tako i u Submarine Titansu. Igre se proizvode kao na tekućoj vrpci, tržište se konstantno puni različitim naslovima više nego upitne kvalitete. Mnogo se obećava, najavljuju čuda, igre prodaju u prelijepim šarenim kutijama na kojima piše kako je igra fantastična, sve sami hvalospjevi. A prosječan čovjek, jadan, zbunjen, iskrca lovu, dođe doma, pokrene igru i naravno - slijedi razočaranje. Nije mi jasno zašto proizvođači Submarine Titansa nisu iskoristili sjajnu podlogu koju su imali za ovu igru te joj priskrbili bar 90% nego su napravili podvodni Starcraft prekrasne grafike koja bi trebala zakamuflirati sve ostale nedostatke. E pa, neće ići!

OCJENA

Ako vam grafika nije bitna, "skinite" oko 30%

68%

Utrka za dom

DUKES OF HAZARD

Dukes of Hazard je prerada istoimene Playstation igre te tako barem nakratko nudi PC- igračima pogled u svijet igara na konzolama, pružajući im jedinstvenu priliku da se okušaju u njemu



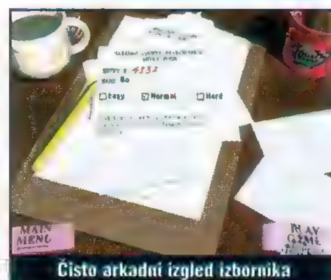
Enos vam katkad stvarno neće dati mira



Uhh ovo stvarno boli



U hazard County-ju jurnjave nikad dosta



Čisto arkadni izgled izbornika

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sinister Games
IZDAVAČ	Southpeak Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P233MMX, 32 MB, 8 MB 3d kart.
NAŠA PREPORUKA	PII 400, 64 MB, 16 MB 3d kart.
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED SERIJAL
Ako želite neku arkadnu igru s odličnim osjećajem brzine, Need for Speed je najbolji izbor. Odlična grafika, dobre staze i pregršt opcija najbolje su preporuke za taj serijal.

GRAND THEFT AUTO 2
Još jedan arkadnoidni izdanak u svijetu auto/motovožnji koji nudi zabavnu priču i golem prostor za igranje.

Naziv originalne igre je _Dukes of Hazard: Racing for Home_, a temelji se na istoimenoj seriji koja se godinama vrtjela na američkim TV stanicama te govorila o dvojici mladića, Bou i Lukeu Dukeu, koji vozeći svoj automobil, provokativnog imena General Lee, pokušavaju ispraviti sve nepravde u Hazard Countyju.

Dukes of Hazard je arkadna igra linearnog razvoja s dvadeset i sedam misija koje morate proći da biste spasili svoj dom. Tijekom igre izmjenjivat ćete se u ulogama Boa Dukea ili Lukea Dukea te osim Generala Leea, voziti još nekoliko drugih automobila. Dakako, upoznat ćete i ostale likove iz serije: prelijepu Daisy, ujaka Jessea, šerifa Roscoa i njegovu desnu ruku Enosa.

PRAŠNJAVIM CESTAMA

Sve misije koje ćete igrati mogu se svesti pod tri tipa. Ili će vas netko proganjati (obično policija) ili ćete vi nekoga proganjati (obično razbojnici) ili ćete se utrkivati za novce. S obzirom na to da je igra čisto arkadna bez i najmanje primisli o nekakvoj simulaciji, na cestama ćete pronalaziti različita poboljšanja koja poslije možete koristiti, od nitroa (za ubrzanje) preko kutije s alatom za popravak oštećenja na vašem opakom stroju pa sve do oružja kojim možete pucati na svoje protivnike. U maniri pravih arkadnih igara, *Dukes of Hazard* obiluje različitim preprekama, od prolijevanja ulja na cesti, prevrnutih i zapaljenih kamiona pa do, naravno, rampe za preskakanje protivnika. Što se grafike tiče, PC inačica igre je mnogo bolje i detaljnije napravljena negoli ispikselirana inačica za Playstation, no i unatoč tome grafika ne nudi ništa novo nego samo stvari koje su već viđene i bolje napravljene u nekoj drugoj igri. Vjerojatno najgori element igre je detekcija sudara s objektima na stazi. Primjerice, moguće je da s pola auta prođete kroz kuću i da vam se ništa ne dogodi, iako, treba priznati da je to poboljšanje u odnosu na Playstation, gdje na pojedinim dijelovima možete prolaziti kroz zapreke kao da ih i nema. I dok je grafika prolazna, a detekcija sudara na trenutke katastrofalna, jedan od boljih aspekata igre je svakako *frame rate*. Naime, ni pri najvećim rezolucijama igra nije zastajkivala ili usporavala, a nakon uporabe *nitroa* vaš automobil jednostavno leti stazom, i to toliko glatko kao da vučete vrući nož kroz putar.

TEŽAK ŽIVOT JEDNOG TRKAČA

Igrivost je ipak najveći problem u *Dukes of Hazardu*. Iako nudi veliki broj misija, ubrzo ćete dobiti osjećaj da se stalno vozite po trima istim stazama. U jednoj od misija spašavete ujaka Jessea, da biste se već u idućoj vraćali istom cestom ponovno u grad. Bilo bi lijepo kad bi staze sadržavale malo više detalja i kad bi imale neke tajne prečace ili više rampi za skokove. Osim toga, na pojedinim su mjestima uistinu preuske. Pozitivno u cijeloj priči je što možete voziti sve automobile iz TV serije kao što su Sivi duh Bossa Hogga, kamionet ujaka Jessea ili Daisyin jeep, koji se na cesti ponašaju različito pa se barem s te strane igra odlikuje nekom razno-


Hazard County - blato i ograde

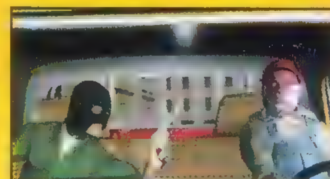

Eeeeh šrife, šerife heheheh


Glavni je izbornik više nego siromašan

KAKO SE BORI ZA DOM

Igra počinje vrlo efektnim uvodom koji podsjeća na onaj iz serije, a bard u pozadini pjevuši o braći Duke koji su, eto slučaja, nevini i uvijek nepravedno okrivljeni. No. nakon tog malog glazbenog intermeca počinjete vašu prvu misiju, i to tako da provezete Genrala Leeja oko zabavnog parka da vidite kako radi. Nakon toga događa se pljačka banke iz koje pljačkaši izlaze i kidnapiraju ujaka Jessea zajedno s njegovim kamiončićem, a policija naravno optuži vas za krađu. Dakle, u idućoj misiji morate pobjeći policiji i kad to uspijete, morate zaustaviti pljačkaše i spasiti ujaka Jessea. Nažalost, vaši problemi time ne prestaju jer brzo morate natrag u banku da biste odnijeli novce za hipoteku kako pohlepni Hogg ne bi zaplijenio vašu tvrtku. I čim završite s dostavom novca odmah se morate vratiti u zabavni park da biste sudjelovali u utrci i zaradili novce te jednom za sva vremena otplatili ujakovu tvrtku... Ovaj uvod je svega prvih pet - šest misija, ali je shema prilično jasna - red bježanja od policije, red utrka, red hvatanja i tako u besvijest... Prilično zabavno ako ne tražite više od obične razbibrige.


▲ Uvod nudi nekoliko vrlo lijepih animacija koje svakako pogledajte


▲ Zlikovci protiv ujaka Jessea


▲ Napokon i novci na sigurnom

likošću. Tijekom same vožnje vaš se automobil oštećuje prilikom svakog dodira s ogradama, preprekama po cesti ili udarcem u automobil protivnika postajuć sporiji, tromiji i teže ga je upravljati. *Dukes of Hazard* ima i mod za više igrača, ali je taj mod vrlo siromašan i monoton. Sve što vam se nudi jest *time trial, single race* ili *run the jug mod*.

Dukes of Hazard je igra koja bi još mogla proći u Americi, ali kod nas vrlo teško s obzirom da TV seriju nikada nismo imali prilike gledati. Ukratko, nije to igra koja može zadovoljiti vašu glad za brzinom, ali bi mogla zadovoljiti one koji traže neobveznu arkadnu zabavu u ovim ljetnim mjesecima. ◀

OCJENA

Dukes of Hazard ne nudi ništa što već nije viđeno, a s obzirom da ima kroničnih problema s detekcijom sudara, te manjak inovativnosti i raznolikosti staza, ne može dobiti ni postotak više od dobivenog

54%

Midtown Madness

Ne znam je li to slučajnost, ali opet smo od Microsofta dobili jednu betu na uvid. Ovaj put "autotraklicu", i to ne onu obićnu, ruralnu poput NFS-a, nego nastavak urbane utrke Midtown Madness. Crveno svjetlo na semaforu još uvijek vam ne bi trebalo zadavati većih problema

U šumi utrka u kojoj više nije bilo moguće vidjeti drveće, Midtown Madness je prije nešto više od godine bio jedno sasvim ugodno iznenađenje i osvježenje u dotad već suhoparnoj tematici vožnje različitih motoriziranih trkalica imaginarnim amorfnim stazama. Relativno vjerno dočarana karta grada Chicaga, koju ste bez ikakvih ograničenja mogli krstiti svojom nesputanom jurnjavom, bila je definitivno promjena nabolje.

Svi mi dobro znamo dragi nam Microsoft i samo je bilo pitanje vremena kada će spomenuti naslov dobiti sufiks 2. Pa eto, dočekali smo i taj trenutak, dobro, gotovo dočekali, jer u rukama držimo betu Microsoftove gradske trkalice. Što se tiče Chicaga, možete ga odmah zaboraviti, u dvojci ćete krstariti Londonom i San Franciscom. Zlobnici bi rekli da su dva grada premalo. Možda i jesu, ali s obzirom na to da se u jedinici pojavio samo jedan, ovo je povećanje od sto posto pa... recimo da je mali broj gradova kompenziran (ah, divnog li pojma...) njihovom detaljnošću i veličinom. I doista, tu su sve prepoznatljive lokacije tih dvaju gradova, ali svejedno, ne bi nam smetalo da se možemo provozati još i Parizom ili, recimo, Amsterdamom.

Ako nam i nedostaje lokacija, definitivno nam neće nedostajati različitih utrka koje se mogu voziti gradskim ulicama. Uz klasične, manje zanimljive utrke, hvatanje checkpointova i pobjeđivanje protivnika i sata, koje mislim da ne moram posebno opisivati, tu su i meni mnogo zanimljiviji tečajevi vožnje, i to za svaki grad posebno. U Londonu ćete učiti voziti stari londonski taksi, i to na najneobičnije moguće načine. U desetak tečajeva koje morate položiti prije glavnog ispita uglavnom trenirate neke posebne *skillove*, kao što je vožnja među preprekama, skakanje preko mosta, okret za 180 stupnjeva, naravno, pod ručnom i hrpa vragolija koje ste oduvijek htjeli činiti, ali vam to druge igre nisu dopuštale držeći vas na strogo utvrđenim stazama. Ima tu i šaljivčina koji su se jedan tečaj sjetili nazvati Artfull Dodging jer tobože u Cabu vozite članove grupe Artful Dodger koji bježe od sumanutih obožavatelja u skupim sportskim automobilima. U načelu, sve se svodi na trku kroz *checkpointove*, samo što vas netko cijelo vrijeme lovi pa tako stvari postaju malo zabavnije. Hm, pada mi na pamet njihova pjesma "Movin' to fast" pa se pitam ima li taj 2step uradak kakve veze s ovom igrom. No da, tečaj ne bi bio potpun bez taksi klasika "Follow that car!" koji



mislim da ne moram posebno pojašnjavati.

San Francisco ima pak svoje posebne tečajeve od kojih valja izdvojiti hvatanje trajekta na odlasku, naravno, pomoću jedne lijepe skakaonice pripremljene baš za tu svrhu na pristaništu, i Bonnie & Collide, utrku u kojoj se sučeljavate samo s jednim protivnikom, a cilj je razbiti mu automobil (koji je, btw., triput teži od vašeg pa pri svakom sudaru odletite nekoliko metara u stranu, dok on mirno nastavi svoj đir gradom; jedino rješenje koje vam preostaje je frontalka, hehe). Budući da vaš protivnik ima unaprijed određenu putanju koja je svaki put kad restartate igru u milimetar identična, trik je samo u tome da je zapamtite i nekoliko mu puta presječite put. Netko je vidim igrao Carmageddon. Jednom kad položite sve bizarne tečajeve u jednom gradu, otvara vam se prilika da polažete završni ispit nakon kojeg ste definitivno najveća faca u gradu. Nakon toga preostaju vam samo klasične utrke protiv vremena i drugih vozača u kojima možete *unlockati* različite zvijeri poput *audija TT* i sličnih pa recimo da će vas i to zadržati još neko vrijeme uz igru. Multiplayer postoji, zapravo točnije bi bilo reći postojat će, jer u beti koju smo detaljno pretresli ta opcija











Što je dakle novoga ili trenutak samohvale

Evo što u manualu koji dolazi s betom ukratko piše o novinama u odnosu na original:

- čekaju nas dva nova grada, London i San Francisco, detaljno izmodelirani i iznimno interaktivni
- deset novih vozila svih vrsta i namjena, od *doubledeckera* do *audija TT* i nove *bube (*ah, licence, reklame...)
- poboljšana fizika, *handling* i detaljnija oštećenja (ovo im zasad moramo vjerovati na riječ)
- Crash Course mod u kojem ćete naučiti mnoge vještine vožnje i *unlockati* nova vozila i izazovne *exam* utrke
- naravno, i postojeće su utrke poboljšane, uljepšane, bla, bla...

Neobične utrke gradom ugodan su pomak u odnosu na već suhoparnu jurnjavu bezličnim stazama

još nije bila osposobljena. E sad, tu možemo očekivati svašta pa dobiti ništa i obrnuto pa ćemo o tome filozofirati jednom kad igra bude gotova i na opisu. Možda je i bolje da ne spominjem goooolemu količinu bugova koja opsjeda ovu nesretnu betu, od potpuno nedostupnih funkcija kao što su multiplayer, instant replay i slično pa do većinom smiješnih situacija - primjerice, poneki *checkpoint* stupovi lebde u zraku ili tonu u cestu, neka vozila u prolasku pokraj brda lebde u zraku (?!), London Bridge nije vidljiv u određenim utrkama, osim ako je skroz spušten, a vozila s kojima se sudarite ponekad nakon sudara komotno potonu u asfalt! Oke, ovakve će stvari (nadajmo se) do finalne verzije biti popravljene i izglačane, ali najveći je problem ove igre potpuno i apsolutno neuvjerljiva i možda čak najgora fizika koju sam imala prilike vidjeti i osjetiti. Čak i one dječje arkadne utrkice imaju bolju. Vaš će se automobil jednako ponašati u sudaru s *fićekom* ili *doubledeckerom,* vožnja po asfaltu ni po čemu se ne razlikuje od vožnje po travi ili čak vodi, a hidranti, stupovi rasvjete i drveće ne predstavljaju apsolutno nikakvu prepreku i samo se raspadaju po cesti ako ih pokupite. Ako poslije i naletite na njihove dijelove na cesti, prijeći ćete preko njih kao da ih i nema. Ako se u jednom trenutku i prevrnete na krov, dodajte gas i okrenite upravljač u bilo koju stranu, vaš će se automobil zaljuljati i, kao da je to najnormalnija stvar, vratiti ponovno na kotače. Uza sve moguće i nemoguće sudare, na vašem će vozilu nastajati oštećenja, ali ona su tu samo radi vizualnog dojma jer nimalo ne utječu na performanse, brzinu, mogućnost upravljanja automobilom i slično. Muka mi je uopće dalje nabrajati, samo ću reći da se najiskrenije nadam da će se fizika ove igre revolucionarno dotjerati jer s ovim što sada imamo možemo komotno nagrditi retrovizor svog automobila objesivši CeDe ove igre na njega.

Grafika. Da. Ponovno s veeelikom nadom gledam u natpis "beta" i najtoplije se nadam da će objekti u prostoru, a pogotovo tu mislim na druge automobile, mostove i trajekte, biti sastavljeni barem više od tri poligona i više od pet boja. Ono nešto sitno dima što se može primijetiti izgleda prosječno, a cjelokupni umjetnički dojam igre... ispod je bilo kakvih standarda današnjice. I nju do finalne verzije treba ohoho doraditi. Da ne bi bilo da samo *bitcham*, za pohvalu je svakako rekonstruiranje stvarnih lokacija Londona i San Francisca i relativno realne karte grada na kojima se u svakom trenutku možete brzo i lako snaći, zumirati ih i rotirati u smjeru kretanja.

Sučelje igre i izbornici neposredno pokazuju da je igra Microsoftova jer sve zapravo izgleda poput malo šarenijih Windowsa ili, kako ih mi od milja zovemo, *point'n'click* avantura. Tu i tamo nađe se koja nelogičnost, ali generalno recimo da je sučelje čisto, pregledno i lako za rukovanje. Ne znam hoće li se do finalne verzije mijenjati glazba i zvučni efekti, iako bi bilo dobro da se i to dogodi, jer uz ovakvu igru definitivno ne očekujemo nekava MIDI pištanja i povremeno iritantne vrrrroooooaaarrr!! zvukove što ih ispuštaju vaši virtualni limeni ljubimci.

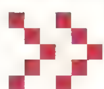
Izvedimo i neki zaključak na kraju: najave za ovu igru na papiru izgledaju odlično, recimo da ih i praksa slijedi, ali da bismo dobili sve ono što se iz njih može očekivati, potrebno je još mnogo dorada. Ako se stvari budu razvijale očekivanim tijekom, postoji šansa da dobijemo nastavak vrijedan inovativnog originala.



ROCKET JUMP
Klanovi vs. Ljudska glupost

Zoran Žmirić - Ganga

Što smeta klanovima u Hrvatskoj i koji su njihovi problemi? Na koncu, zašto bi njihovi problemi bili nešto drugo, a ne samo još jedna jadikovka u nizu? Baš zato jer se na njihovom primjeru može sagledati cijela problematika nezdravih odnosa između dviju strana; one koja uslugu potražuje i plaća i one koja tu uslugu nudi i za to ubire novac. A samo s malo dobre volje moglo bi se mnogo toga popraviti i poboljšati.



O*nline* igranje igrači su odavno prepoznali kao oblik zabave koji je nadgradio igranje protiv umjetne inteligencije. Ljudi su shvatili da je virtualni neprijatelj premonoton zalogaj jer je ili očajno predvidljiv ili odvratno presavršen. Sve poteze koji su sazdani u kodu takvog neprijatelja možemo svesti na ograničeni broj unesen od strane programera, dok igranje protiv živog neprijatelja donosi izazov u kojem nikad ne znaš kako će suparnik reagirati. Igrači koji su svoje znanje i umješnost doveli na zavidnu razinu, a ljubitelji su i kooperativnog načina igranja dobili su mogućnost da se na serverima diljem svjeta udružuju u klanove. U svijetu postoji *tko zna koliko* klanova pa biti u samom vrhu nije nimalo jednostavno. Možda nije teško doći gore, ali je teško zadržati se ondje uz konkurenciju koja svakog dana raste...

Upravo stoga što hrvatski klanovi nemaju potreban respektabilitet, želim govoriti baš o njima i o njihovim problemima. Svaka udruga građana koju veže zajednički interes ima svojih problema.

Unatoč onome što su neke davne generacije učile u školi o Marxu, mi danas živimo u *hard core* kapitalizmu. Sve je podređeno lovi pa čak i kad je riječ o "banalnoj" stvari kao što je zabava. Jasno, novac tako utržen sve je samo ne banalan jer onaj tko ima nos da nanjuši zaradu zna da će ljudi dati i posljednji cent (lipu) za zabavu. Kako se to iskorištava kad je riječ o *online* igranju? Kao i uvijek, ključni moment zarade je zakon ponude i potražnje.

Gejmer koji traži zabavu u *online* gejmanju ima samo jedan zahtjev: server koji mu u svako doba dana nudi slobodno mjesto gdje će ući u svijet *online* igranja, s naglaskom na podršci velikom broju igrača. Netko tko je dovoljno mudar u tom će prohtjevu prepoznati mogućnost zarade te igraču ponuditi potrebne uvjete na obostrano zadovoljstvo. To je školski primjer zadovoljenja usluge korisnika i osobne dobiti, no zasad se, nažalost, odnosi samo na svijet, ne i na Hrvatsku. Po tko zna koji put susrećemo se s činjenicom da moramo sačekati naše praunuke da bi se dostigla, barem prividno, razina onoga što je danas sasvim normalno u ostalim zemljama modernog svijeta. Kako su u svijetu *online* igranja najpopularnija zabava 3D shoteri, tako ni naši igrači ne zaostaju u sklonostima ka odmjeravanje snaga s neprijateljem u prvom licu. Među FPP igrama kao kralj svih multiplayer igara nametnuo se Quake 2. E sad je trenutak da se vratim na početak ovog teksta i načinim spajalicu koja će zauzlati igraće klanove sklone Quakeu te (ne)mogućnosti koje im se za pristojno igranje nude u Hrvatskoj.

Donedavno su hrvatski kvejkeri koji su željeli igrati svoje gušte istresali na Jagoru (zahvaljujući otvorenom umu Flasha i njegovog accounta). Jagorov server je, nažalost, bio i još je uvijek prilično ograničen - kad bi se na nj spojilo više korisnika, krenule bi muke s prometom između igrača i servera tako da je igranje uz matrix efekte i mali utikač u gornjem dijelu ekrana sve samo ne ugodno. Kakvo-takvo rješenje nudilo se nedaleko od nas, u Sloveniji. Slovenci imaju snažne i osposobljene servere specijalizirane upravo za igranje Quakea tako da hrvatski igrači zadovoljštinu traže kod zapadnih nam susjeda. Golem broj Slovenaca spaja se na servere zbog međusobnog dokazivanja i zabavljanja, čime putem telefonije ostvaruju strahovit promet, a samim tim i slovenskim provajderima donose vrtoglavu zaradu. Molim, naglasak je na riječi **zarada,** uz lagani zaokret prema našim prostorima.

Rješenje je pokušao ponuditi GlobalNet, ali projekt zasad ne funkcionira kako je zamišljeno. Napravili su izvrsne servere te posebne Gaming Accounte, što je za igrače iz Zagreba idealno, ali za igrače izvan glavnog grada užasno preskupo jer se mora plaćati međugradska tarifa. Dakle, dok GlobalNet ne dobije svoj *area code impulse* po lokalnoj tarifi i u jačim središtima izvan Zagreba, od svega toga ostaje jedno veliko ništa.

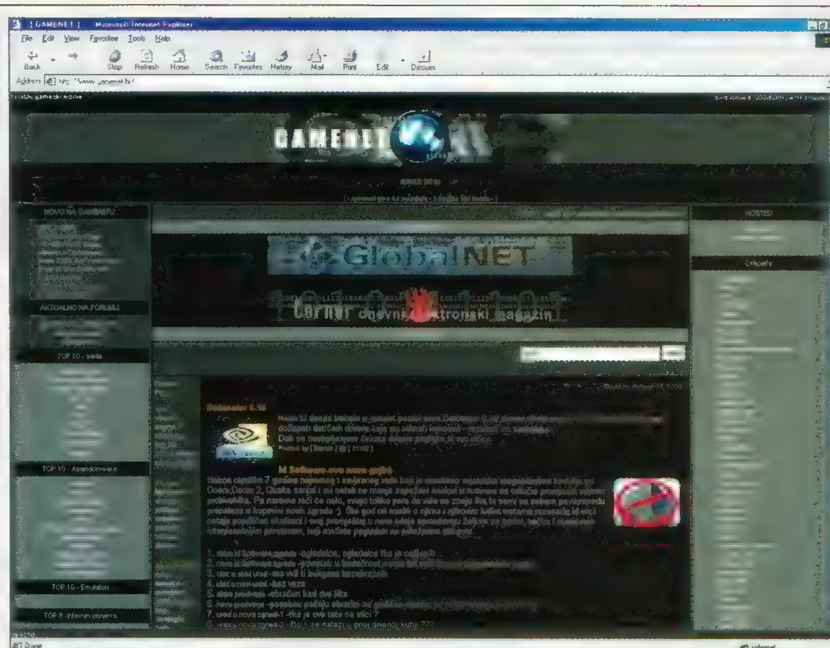
HiNet je (nevjerojatno ali istinito) postavio nekoliko servera za Quake. Potez ohrabrenja za sve kvejkere i potvrda o istinitosti glasina da HiNet zapošljava mlade i sposobne (slobodoumne) ljude. Teorija o slobodoumnosti je ipak još uvijek na klimavim nogama jer svi oni iznad sebe imaju gazdu čija će «mudra» odluka biti presudna. No kako god bilo, serveri su tu.

Kako u svakoj priči postoji jedan *ali,* evo ga i u našoj. Dakle, sve su ove naznake bljesak nade ali... Da bi, valjda, ostao *poseban i jedinstven*, na HiNet servere nije se moguće spojiti ni preko Carneta ni preko slovenskih providera, a da ne spominjemo nešto izvan toga. Igramo li *klan match* s ljudima čiji su članovi iz Njemačke ili Austrije, već u samom startu sve pada u vodu jer je tim igračima onemogućen pristup. Članovi hrvatskog klana **Dead Presidents** igraju samo na Jagoru jer se većina njih na Internet spaja preko JMU-a. Članovi Dead Presidentsa su većinom učenici srednjih škola ili studenti čiji su prihodi ograničeni te si ne mogu priuštiti HiNetove *accounte* i kvalitetniju vezu. Igra li tko *klan match* protiv Dead Presidentsa, uz pretpostavku igranja sa zadovoljavajućim pingom na Jagoru, mora (!!!) se spojiti preko JMU-a. Kad bi HiNet kojim slučajem dopustio igranje na njihovim serverima preko Carneta, susret bi se, naravno, održao na njegovom serveru. Gospodo u Hinetu, uzmite kalkulatore pa izračunajte tko je ovdje na većem gubitku? Igrači u vremenu dok se prespajaju na JMU ili Vi koji niste dobili novac za tih 2 sata tijekom kojih su igrači bili spojeni na Carnet?

Koliko me god živcira činjenica da u Hrvatskoj ljudi ne mogu ostvariti zabavu koja je sasvim logična na svakom drugom mjestu u svijetu, toliko me još više čudi inertnost glavnih ljudi da mućnu glavom u potrazi za novim načinom zarade. Osim spomenutih Quake klanova i njihovih članova, postoje još dvije skupine korisnika i potencijalnih donositelja zarade. Prvi su Quake fanovi koji nisu izravno uključeni u klanove, ali dosta često rabe Internet za igranje, a drugi su oni igrači koji se povremeno posluže *online* zabavom.

Online gejmeri u Hrvatskoj čine nimalo zanemariv broj korisnika koji na mjesec prosječno troše između 400 i 1000 kuna na HiNetove usluge. Usluge? ROTFL. Ma koje usluge? Do jučer kvejkeri nisu imali gdje nabijati multiplayer, a danas je situacija takva da su jedino oni dobili ono što su željeli. A što je s ostalom mrežnoigraćom armadom? Znate li, primjerice,

koliko ljudi želi igrati SoF ili Starcraft, a nemaju gdje? Velike organizacije u Hrvatskoj uglavnom ne slušaju glas puka nego im netko mora prstom pokazati uhodani obrazac po kojem se nešto radi. I mada je primjer Flasha koji je samoinicijativno stavio Quake 2 server na svoj *account* na Jagoru bio očiti sraz s Carnetom koji to nije nikad službeno odobrio, vrijeme je pokazalo da je taj čovjek zahvaljujući svojoj viziji otvorio danas Hinetu vrata hrvatskog igraćeg puka. Da naglasim, Flash u to vrijeme uopće nije igao Quake 2 pa sad odvažite spremnost pojedinca da se uhvati u koštac s administrativnim glupostima na uštrb jedne prekrasne vizije, i spremnost velikih glavonja da shvate neke čak i slijepcima očigledne stvari. Nevjerojatna koincidencija, upravo na radiju trešte Guano Apes sa svojom "Open Your Mind". Nemam pojma zašto me to podsjeća na jesen '99. kad sam gotovo morao preklinjati neke glavne ljude iz časopisa za koji sam u to vrijeme pisao da se kvejkerima na Info sajmu '99. omogući igranje Quake turnira. U kontaktu s Quake klanovima s kojima sam svakodnevno surađivao, uvidio sam golem entuzijazam tih ljudi koji su za tu prigodu bili spremni donijeti čak i svoje PC-je i monitore, a zauzvrat tražili samo dio prostora pokraj štanda. Inspiriran elanom Fritza, Emptyheada, Lifea, Dx-a, StepBacka i ostalih ljudi, zauzimao sam se koliko je god to bilo u mojoj moći ali je povratna informacija bila samo tupa šutnja. Unatoč razumijevanju nekih dragih ljudi s kojima sam surađivao i tapšanje po ramenu u znak hrabrenja i odobravanja ideje, moj apel da se kvejkerima omogući *online* okršaj ostao je bez odjeka. Nije pomoglo ni uvjeravanje da je to besplatna reklama i da će posjećenost biti više nego dobra, te da su kvejkeri ti koji će snositi najveći dio tereta organizacije. Na koncu priče «netko» je napokon uvidio da to možda čak i može proći pa je ipak, na sveopće veselje igrača, Quake turnir i održan. Naravno, danas ti isti ljudi kojima sam tjednima morao tupiti da Quake turniri imaju svoje mjesto pod suncem na jednom Info sajmu neće propustiti prigodu naglasiti kako su upravo oni gejmerima omogućili da se tih dana ogledaju u multiplayeru. Kad bi barem šutjeli, manje bi me bolio želudac. S takvom galerijom likova na vodećim pozicijama bojim se i razmišljati kad će se kod nas bez problema moći zaigrati Diablo, Baldur's Gate ili Age of Empires. Oprostite na sekundu, idem gurnuti prst u grlo.



Zbrojite li broj igrača na netu te prosjek novca koji ostavljaju u provajderovom džepu, doći ćete do poprilične svote. Kako je moguće da se minimalnim ulaganjem ne omoguće ljudima normalni uvjeti za igranje, a samim tim (već se ponavljam) i osobna zarada? Ne znam, meni to nije jasno. Jednako kao što mi nije jasno kako neka od hrvatskih informatičkih tvrtki nema interesa, a ni razumijevanja da sponzorira Quake klanove koji im mogu biti jedna od najjačih reklama. Pa zar nisu upravo gejmeri skupina potrošača koji čine više od 80% prometa svim tim informatičkim tvrtkama? Žena pomorca će istresti 3000 DM za PC i više je nikad nećeš vidjeti u trgovini, dok će svaki ozbiljni gejmer svakog mjeseca svratiti po još RAM-a, jaču grafičku karticu, bolju zvučnu karticu, brži modem, veći monitor, veći hard disk, brži CD-ROM, novu tipkovnicu i miša, novu igraću palicu... Zar tvrtka koja doslovce živi od gejmera nema afiniteta da tom profilu kupaca izađe ususret i ujedno sebi napravi reklamu i podigne rejting? Svaki klan ima svoje oficijalno mjesto na Internetu gdje dolazi velik broj ljudi. Nekoliko *bannera* na sajtu koji će ubosti oko slučajnog surfera-gejmera ili neafirmiranog gejmera željnog opreme koju koriste članovi klana može ga već sutra dovesti u reklamiranu tvrtku po novi PC.

Ne zaboravimo da su gejmeri najorganiziranija skupina cyberfrikova koja između sebe širi informacije brzinom svjetlosti. Zadovoljan kupac, dostojno uslužen u trgovini PC opremom, sutra svojim zadovoljnim smješkom dovodi nove kupce. Pogledajte jedan primjer iz svijeta. Kvejkeri su vani molekularne reklame i 90% pitanja upućenih njima je "Na čemu igraš?" do "Gdje si kupio konfiguraciju/komponente?" No očito je da je većina hrvatskih informatičkih trgovina samo patetičan izlog koji vode ljudi koji se u informatiku i poslovanje razumiju kao i krava u kozmetiku. Tuga i jad.

Ipak, postoje 3 (slovima: tri) pozitivna primjera da se nešto ipak kreće na bolje. Primijetit ćete zadovoljstvo obiju strana. Primjer prvi je riječka "Udruga informatičkog obrazovanja Omega" u kojoj članovi **Impulse9** klana u igraonici imaju besplatne Quake2 treninge. Drugi nam primjer dolazi iz Čakovca, gdje je igraonica *Klan* ponudila sponzorstvo ekipi **Peasants**. Zauzvrat, igraonice su postale sjedišta klanova i u njima se organiziraju LAN partiji. Napomenimo da se upad na lan party plaća 50-70 kn po osobi. Igraonice su dobile i stalnu reklamu na Internetu. *Omega* reklamu na **Impulse9** (**http://impulse9.gamenet.hr**) stranicama i besplatnu izradu svojih web stranica, a igraonica *Klan* promjenom imena klana Peasants u **Klan**. Također, igraonice sada imaju i vrlo kvalitetne momčadi za natjecanje u svim QUAKE disciplinama. Treći nam primjer stiže iz GlobalNeta koji preko svojeg gejms sajta Gamenet (**http://www.gamenet.hr**) nudi hrvatskim igraćim klanovima, bez obzira na kvalitetu njihove igre, poddomenu tipa <ime klana>.gamenet.hr s 40MB besplatnog prostora, što će napokon omogućiti i pokretanje dugoočekivane hrvatske Quake lige.

Nakon svega ostaje mi gorak okus u ustima. Gejmeri bi igrali i spremni su to platiti, uslužnici bi lovu, ali da ih nitko ne davi. Uglavnom, situacija je da sjedneš i zaplačeš. Koliko će potrajati dok se netko ne opameti i koliko će još entuzijasta morati jurišati na vjetrenjače dok se stvari ne promjene, ne pitajte mene, molim vas. Ja sam samo čovjek kojeg sve ovo strašno smeta jer očigledna volja igrača ostaje u nekom zapećku umjesto da nekome donese novac. Mislite da pretjerujem? Otiđite u pizzeriju i bacite konobaru lovu na stol te naručite pizzu. Zamislite da vas nonšalanto odmjeri i sjedne čitati novine. Vjerujte, nema razlike.

Oni koji me površno poznaju vjerojatno sad vrte glavom i pitaju se zašto Gand pili po toj temi kad sam ne igra Quake. Zato jer ne mogu ignorirati ljudsku glupost. Inače, da stvar dobije na težini, u pomoć sam pozvao i čovjeka koji o toj problematici zna mnogo više nego ja i koji vam može mnogo više reći. Svjestan činjenice da moje i njegovo poznavanje teme možemo komparirati kao i usporedbu između Notepada i Worda, želim vam predstaviti likom, djelom i perom jednog od «najjačih» multiplayer gejmera u Hrvatskoj. Gejmeri i gejmerice, vežite se, polijećemo!

Navigator: **Marko Kršul.** Odredište:



RocketJump aka FPSMPduminologije

Marko Kršu EmptyHead

Igra?

Već od početaka ljudskog postojanja igra je, odnosno zabava, bila jedna od najvažnijih čimbenika u životu. Ona je opuštala, relaksirala i, na kraju krajeva, zabavljala čak i slabo razvijene primate prije 3 milijuna godina. Egipatske i mezopotamske civilizacije već su se okušale u prvim igrama s loptom. Stari su se Rimljani igrali s kršćanima i lavovima, Napoleon je igrao "Risiko", Nijemci su se igrali bogova, a Hrvati se, jer nigdje drugdje nisu prošli kvalifikacije, igraju tajkuna. Rimljani nisu bez veze izmislili izreku "Kruha i igara". Na taj su način držali podanike mirnima te su ih, mažući im oči o stvarnom stanju stvari, činili barem privodno (?!) sretnima. Ljudima treba nešto što će ih zaokupiti, nešto što im neće dati vremena za razmišljanje i očajavanje, nešto što će ih udaljiti od svjetovnih problema, nešto što će ih zabaviti, nasmijati i razveseliti. Ima li za to bolje stvari od igre ili političkog mota bivše vlasti? Da, moto počinje s cenzuriranim H. Iako smo potentni, za razliku od 99% mangupa koji se igraju vođa naroda i vode "svete ratove", ovo ipak nije "Smokvin list" ili neki drugi tvrđi časopis pa ćemo baciti oko ovaj put na drugi izbor - računalne igre.

Križić-kružić

Već samom pojavom računala, neizostavno i nerazdvojivo kao Ying i Yang pojavile su se i računalne igre. Pac-Man, mala žuta proždrljiva kuglica oduševila je mase. U rubriku *Vjerovali ili ne* ulazila bi vijest da se i danas Pac-Man (zlobnici će primijetiti - kao i Quake2), u nepromijenjenom obliku, i dalje igra. Štoviše, čak je i postavljen novi rekord tako da je osvojen maksimalni mogući broj bodova u toj igri. Rusko čudo padajućih blokova nećemo ni spominjati - SVI znaju za Tetris, igru koja je okrenula svijet naglavačke. Bacite oko na vaše mobitele i namignite "zmiji". Ne moram vam previše o igrama govoriti, sve znate i sami, ovo vam (osim nekolicini :)) sigurno nije prvi broj Hakera. Zato, prijeđimo radije na temu koja vam je možda malo manje poznata - multiplayer - i to u HRVATA (nećeš vjerovati, ima toga)

AI...ai...a...IA! IA! IA!

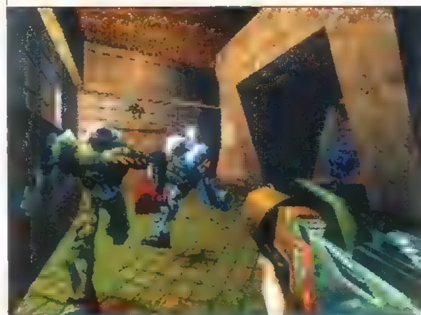
Napretkom tehnologije, informatike, razvijale su se i igre. Vidite li razliku između Space Invadersa i Quake3Arene? Retoričko pitanje, UT igraču :). Nastale su u razmaku od samo 20 godina. Vremenski ništa - informatički 20 industrijskih revolucija - 20 evolucija - 20 otkrivenja Amerike. Ipak, koliko god brzo informatička industrija juri napred, računala su još uvijek blijeda sijena ljudskog mozga, ljudske inteligencije. Stroj može izračunati različite matematičke funkcije brže od nas, ali ne može samostalno razmišljati. On je samo oruđe, lopata, kramp... u našim rukama. Sve što može je upotrebljavati zadane procedure napisane od strane programera. Računalo je svojevrsni autista ("Kišni čovjek"). Od micanja lijevo-desno do *drone rusheva* je golem pomak, ali stroj još nije ni približno pametan ni zanimljiv kao (često zanemarena) spužvasta tvar među našim ušima (ljubičasta, da ne dođe do zabune kod nekih). Stroj nema svojih ideja, ne zna izmišljati viceve, ne zna se smijati, ne može razumjeti šalu, ne zna se živcirati, odvratno je hladan, frigidan, dosadan, konstantno pobjediv - fuj! Pobijediti računalo može biti zabavno, ali sukobi s neprijateljima od krvi i mesa na virtualnom bojnom polju daleko su zanimljiviji. Igranje protiv silikona je poput 50 puta prepričanog supervica (ne pričamo o Pameli, ostanite sabrani). Da je ne znam kako smiješan i zabavan, jednom dosadi (osim ako nemate, jelte, kakvih problema...).

Što ja želim od suparnika? Želim da bude zabavan, da bude pametan, da igra zato jer mu se igra, da daje sve od sebe - da vidim kako se znoji, da me *railom* promaši zato što mu je zasmetala mrvica kruha na *mouse padu*, da ga pobijedim zato jer se danas nije naspavao, jer nije bio dovoljno koncentriran te mi je dopustio napredovanje na karti. Želim protivnika na kojem će se vidjeti je li i koliko je vježbao, protivnika koji je također potrošio i vremena (i novca) da stigne do moje razine igranja. Želim suparnika s kojim ću moći izmjenjivati trikove, savjete, *tweakove* radi boljih i zanimljivijih partija. Želim suparnike koje ću moći poštivati, želim pravu momčad, momčad koja će u akciji djelovati kao jedno, koja se razumije. Želim nekoga kome je stalo i do pobjede i do poraza. Vi ne?

Um caruje, mhz klade valja...

To što želim(o) mogu mi pružiti samo ljudi. Dvostruko značenje. Čovjek može sve navedeno pa još i više. A multiplayer je ono što nam treba - mod računalne igre koja računalo stavlja na pravo mjesto - stavlja ga u ulogu sredstva, katalizatora, koje služi ljudima kao njihov produžetak, u ulogu interfejsa - služi kao vodič u "paralelni svemir" gdje se natječemo sa sebi ravnima (manje-više, manje-više).

Za potvrdu gornje tvrdnje u kojoj tvrdim da su natjecanja među ljudskim suparnicima vrhunac zabave ne treba imati ne znam kakvu maštu, iskustvo ili biti strašno pametan, dovoljno je, za početak, imati oči i televizor. Bacite oko na EP u nogometu. Gledali ste NBA (samo sretnici sa satelitskom, HTV je valjda pametno uložio novce u indonezijsko natjecanje brzog lizanja žaba pa mu nije ostalo novaca za prijenos tog minornog lokalnog spektakla). Pogledajmo Euroviziju, MiK, različite kvizove. Sve su to međuljudska natjecanja. Čovjek protiv čovjeka. Borbe jednakih, gdje o pobjedniku odlučuju sitnice (i novac,naravno - ali o tome drugom zgodom). O čemu je god riječ, borba je uvijek napeta, uzbudljiva... Odgovorite si zašto gledate/sudjelujete u takvim događajima i bit će vam jasnije o čemu pričam.



Đink-đink

Trenutačno je razlika između računalnih igara i "uobičajenog" načina natjecanja (gorespomenuti nogomet, košarka, tenis, golf, šah, kvizovi...) u količini novca koji se okreće. Ona se polako smanjuje uzmemo li u obzir rast računalne industrije čiji veliki komad kolača jedu gameri. Nagradni fond na posljednjem q3a turniru je bio oko 100.000 $. Sponzori su bile velike tvrtke poput Logitecha, Karne LLC-a (doljespomenuti Razer), Gatewaya, Netgear (http://www.cpleurope.com/content/about/Organisers.php3). Pa tko ne bi igrao na Razer mišu ako njime igraju svjetske zvijezde, sudionici natjecanja (ipak, bilo je i takvih koji su inzistirali na nekom noname 40 Hz serijskom mišu i sporijem računalu - navika ili patologija?)? Nije miš sve, ali ne škodi imati provjerenu vrijednost u trci ka vrhu, imati svu legalnu (svu, svu) pomoć do koje se može doći. Pogledajmo Thresha. On je čovjek-sendvič, hodajuća reklama. Osvojio je ferrari igrajući Quake1. Stekao je svjetsku slavu igrajući Quake2. Financijski je situiran tako da bi, zahvalju-

jući multiplayeru, danas mogao vratiti fini komad hrvatskog vanjskog duga. A vrtio je samo mišem i udarao po tipkovnici, kažete? Bravo, kažem i ja vama. Je li i Boris Beker samo mlatarao reketićem i nabijao loptice, je li Michael Jordan tek tako bacao u zrak napuhani kožni mjehur? Thresh je nadaren, jedan je od najboljih (biznismena? :)). Napravimo li jednadžbu, uvrstimo poznate vrijednosti, doći ćemo do sljedećeg:

1. računalne su igre atraktivne, sadržajne, zabavne, nepredvidljive - ljudi ih vole
2. ljudi ih vole - ljudi će ih kupovati, ulagat će u sve što je povezano s njima - hardver, softver

Želite li novac? Omogućite im i prvo i dugo.

Kao i svako natjecanje, ovo također ima svoje nadarenije pojedince, karizmatične borce, idole. Kapitalistički gledano, ljude koji će prodavati tvoj proizvod zato jer svi ostali žele doći na njihovu razinu, žele biti/igrati kao "oni". A ono što oni reklamiraju, tj. ono čime igraju, malo je vjerojatno da će biti loše. Koliko vas je imalo/ima Air Nike? Igre su možda jedno vrijeme i bile za prištave klince, marginalce, ali… vremena su se promijenila...

A gdje smo mi?

Kome? Svima osim nama, čini se. Podnaslov aludira na HiNetovu reklamu s prepoznatljivim sloganom. "Pa šta me pitaš kad znaš di sam?!?!", vrišti mi iz glave. E pa mi smo, ja sam, ti si, Hrvatska je, svi smo, poljoprivrednim riječnikom, u friško posađenom kukuruzu. Virimo iz žita, gledamo ostatak svijeta kako se fino, kvalitetno igra, dok mi možemo samo nožnim prstima cupkati po gnojivu i jaaaako stenjati. A tu smo gdje jesmo - mi kao gejmeri, mi kao korisnici Interneta - zbog HiNeta. HiNet je tu gdje je zbog državne politike. I Hrvatska je tu gdje je zbog državne politike. Dok svi idu naprijed, naši vrli HiNetovci (navodno) kopaju po smeću, uzimaju za siću rabljenu (i pokvarenu, po svemu sudeći) slovensku opremu, kasneći za svijetom informatička stoljeća, prodajući nam ISDN kao posljednji tehnološki krik. Kad su Slovenci imali ISDN i kabelske modeme? Otkad HiNet ima koncesiju na kabel? Što je napravio s tom koncesijom?

Bacimo oko na ovogodišnje sudionike EuroCPL-a (Cyberathlete Professional League). Imate li snage za to? Natjerajte se, otvorite oči i vidite s kim smo mi u društvu, tko su naši pajdaši. Mi nismo u skupini s Austrijom, Belgijom, Ciprom, Danskom, Engleskom, Estonijom, Finskom, Francuskom, Njemačkom, Nizozemskom, Mađarskom, Islandom, Irskom, Italijom, Luksemburgom, Sjevernom Irskom, Norveškom, Poljskom, Portugalom, Rusijom, Slovenijom, Španjolskom, Švicarskom, Ukrajinom i Walesom. Mi se brčkamo u septičkoj jami Europe i u njoj igramo picigina protiv Bugarske, Rumunjske, Juge, Bosne i Makedonije (tj. igramo *hot seat* - veze nam ne dopuštaju drugo - sjećate se?). Želite li reći da spadamo u tu skupinu? Da smo mi za Ukrajinu 5. svijet? Da ćemo od Estonije uskoro tražit humanitarnu pomoć, točkice za kruh? U CPL-u mogu sudjelovati zemlje čiji igrači imaju NAJMANJE ISDN vezu. Ispravka, da imaju najmanje 4 (četiri) čovjeka s ISDN vezom. Odakle Estoncima ISDN? Ostalo od Nijemaca iz drugog svjetskog? Bijesnim? Ne. LUD SAM! Zar VAS nije sram??? LJUDI MOJI, SEPTIČKA JAMA NIJE JAKUZI!!! PUSTITE ME VAN!!!

SAD!

Pogledajmo kakvo je stanje kod nas, kako je počelo, kako je sada. Povijest se ponavlja, kažu. Naučimo onda barem tu prvu stranicu, da znamo za ubuduće.

Bez imalo razmišljanja mogu reći da je prava hrvatska *online multiplayer* scena zaživjela Flashovim postavljanjem Quake1 i Quake2 servera na Jagoru. Serveri su, dakako, bili ilegalni, tj. nisu baš bili primljeni s odobravanjem system administratora, ali nisu bili ni zabranjeni pa su životarili od danas do sutra (do jučer). U to je doba postojao i Globalnetov (tadašnji BBM) Quake2 server, ali zbog slabe veze prema van (ostatku HR) nije mogao kvalitetno služiti za igru u kojoj je sudjelovalo više od 2 čovjeka.

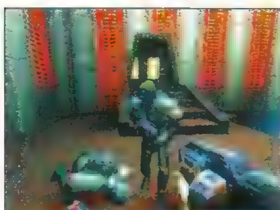
Jedno se pravilo stalno potvrđuje - novac i moć su obrnuto proporcionalni s mozgom. Globalnet je već ("već" prema hrvatskim mjerilima, u vrijeme kad bi na spomen multiplayera preko Interneta najčešće dobivao odgovor "hebote š'a!?!", "sad" prema svjetskim) pokazao zainteresiranost za gamersku publiku, imao je volje pomoći, ali tada , nažalost, nije imao sredstava za kvalitetno potpomaganje i posluživanje iste (a još su im bacani i klipovi pod kotače...alzhajmerovci, otvorite *Svijet oko nas* i pročitajte 0800 dio). Tada su serveri na Jagoru (u daljnjem tekstu samo Jagor) bili jedina opcija. Do njegova postavljanja nekoliko je entuzijasta tesalo zanat na slovenskim serverima: Siol, Terror i G-kabel. Ping je bio malo veći, ali kako nisu imali drugih mogućnosti a željeli su igrati, nisu imali izbora. Dok su Slo playeri bili većinom HPB-i (high ping bastards - ping veći od 110 - modem playeri) bili su približno podjednake kvalitete, ali njihovim prelaskom na moderniju (tada, a i danas, za nas svemirsku) tehnologiju, postali su to nepremostive prepreke. Koliko god da si entuzijast, nije baš zabavno da te neko svaki dan pošteno premlati a nije nimalo vještiji od tebe. Pobijedio te je samo zato jer te dvostruko brže vidi, jer mu se oružja dvostruko brže ispaljuju i jer je 2 metra ispred mjesta na kojemu ga ti vidiš (detaljnije poslije). Danas su nam LPB-i (low ping bastards - ping ispod 110 - ISDN ili bolje) manja prepreka (http://impulse9.gamenet.hr -> fight Impulse9 vs U klan -> The Edge, fight DarkRiders vs U klan -> The Edge) jer smo mnogo napredovali u *skillu,* dok su oni, recimo, dosegli određenu razinu igranja ili prešli na drugo (HD, prošlogodišnji najjači q2 euroklan, sada D3v -> igraju samo Quake3).

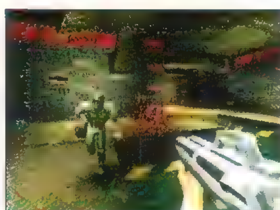
Za Jagor se tada doznavalo samo usmenom predajom. Ne zato što je to bilo neki "top secret" nego zato što ljudi nisu imali sluha (mediji). Ljude se doslovce dovlačilo jednog po jednog. U prvi su mah svi bili iznenađeni da to uopće postoji, ali kad su jednom došli, kad su počeli - teško su odustajali.

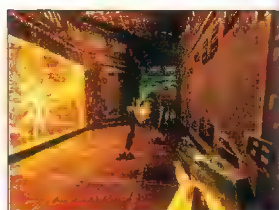
U početku su postojali samo Fallen Lordsi i, naravno, Impulse9 - koji su tada bili i više od bogova što se tiče *skilla* u q2 jer je Impulse9 klan bio sačinjen strogo od playera koji su igrali po slovenskim serverima, a i izdanci su stare škole (Fritz [doom - pobijedio na karti Ledges aktualnog europskog prvaka, dok je Nijemac gostovao u Hrvatskoj], Tranq [quake1 + duke3d - 8 u svijetu], W31rd0 [Duke3d - prvak Hinle]). Kao četvrti bio je i još je uvijek Dx - jedan od najboljih q2 hrvatskih playera. Fallen Lordse, quake2 dio, sačinjavali su novopečeni igrači kao Ozra, ToltCabolt, EmptyHead (potpisnik ovih redova), Superden (Duke3d u Hinli) te Life i Guge. Life i Guge su također stariji q2 igrači i pomoću njih su FL-i klan matcheve protiv Impulsa9 održavali u pristojnom porazu, nedajući da će to krenuti putovima sadističkog napucavanja. Pošto je sve više ljudi dolazilo na q2, došlo je do potrebe i želje za otvaranjem trećeg klana (da ne govorimo koliko je bilo potrebno dodatno mjesto za igru) - DarkRiders, sa osnivačima LordSinom, PinHeadom, Psihodadom i Antielektronom.

Paralelno s q2 scenom postojala je i q1 net scena s Obijem kao šefom. Obi je, osim što je osnovao FallenLordse, organizirao i prvi net-LAN party na kojem sam i









sam sudjelovao (pretprošle godine). Njegovim odlaskom u vojsku otišla je i q1 net scena, dok je q2 scena nastavila punom parom premašujući obilato tehničke mogućnosti Jagora. Obijevim se odlaskom raspao također i q2 FL (Life, Guge i EmptyHead otišli u Impulse9).

LAN Partyz

Svako toliko na scenu su stupali novi igrači i stvarali se klanovi. Pošto preko neta nismo mogli kvalitetno igrati, odlučili smo se svi skupa naći na nekom LAN-u. Bez laga, bez paket losa, u dobrom društvu, "Kod 2 brata". Odgovornost i planiranje oko organiziranja LAN-a preuzeo je i započeo Fritz, a dovršili su StepBack, Life i Empty. LAN je organiziran u igraonici (danas bivšoj) MAGE u zagrebačkoj Savskoj ulici. Ponuđena nam je najbolja cijena, prostor, oprema i gorespomenuta rupčaga ("Kod 2 brata", naravno). Igralo se od 7 navečer do 11 ujutro.
Requierments:
1. cca 70 kn po osobi
2. komp (monitor po dogovoru)
3. prostor (cijena uključena u onih 70 kn)
4. volja
5. osoba(e) čeličnih živaca aka organizatori

Quake LAN-ovi se organiziraju svakih 2 mjeseca, po dogovoru. Trenutačno su aktualna mjesta Čakovec, Varaždin i Rijeka.
Zanima li vas tijek jednog tipičnog LAN partija od polaska na isti do dolaska doma - pročitajte tekst "Čakovec No1".

Quake2 klanovi

Impulse9	http://impulse9.gamenet.hr/
Only4	http://www.quakeclan.net/o4
DarkRiders	http://www.inet.hr/~tsmolko
R0X	http://rox.clanpages.com
DeadPresidents	http://dp.gamenet.hr
TNT	http://tntclan.clanpages.com
Awesome	http://www.quakeclan.net/awesome
AlanFord	http://www.inet.hr/~ikalinic/
R3d	n/a

Der Bojelerz

Govorio sam o nepostojanju sluha medija, evo i primjera. Gandalf (tada zaposlen u PC Playu) je došao kod mene sa željom da napiše nešto o q2 klanovima jer su po njegovom mišljenju premalo eksponirani, vidio je potencijal u nama i htio nam dati šansu da se probijemo u javnost. Htio je pomoći popularizaciji *online* igranja. Tada su nam najviše trebali brzi serveri. U to se vrijeme trebao održati i Zagrebački velesajam. Pošto tada q2 igrači još nisu igrali q3, nego se naveliko igrao q2 (odnos q2 skila vs q3 skila ostatka = NBA vs općinsko natjecanje u Gvatemali), došli smo na ideju da organiziramo match između net igrača protiv lan igrača - ostataka HINLE. Bili smo spremni dobaviti sav potreban hardver, samo da nam se osigura malo mjesta na Velesajmu. Javili smo se s tom idejom odgovornim osobama na koje nas je uputio Gandalf prethodno nam pripremivši teren u svojoj tadašnjoj redakciji, na što su dotični priznali kako je to super ideja, ali da nam nažalost ne mogu izaći u susret. O.K., što je, tu je.
Nedugo zatim je u PC Playu izašla obavijest kako se PC Play sjetio organizirati turnir u Quake 3 Areni DEMO 1.05, na Zagrebačkom velesajmu. Što im reći? Ne mora se ni spominjati koliko su se busali u prsa "inovativnošću" i "ispredvremenošću", izostavljajući činjenice o podrijetlu ideje, šlampavosti organizacije turnira te golemih besmislica (npr. igrao se q3test 1.05, dok se na netu već dugo nabijao q3test 1.07 - drastične promjene u fizici i oružjima). Od q2 igrača sudjelovao je samo Nixa. Svaka vam čast. Bravo! I KISS YOU!!!
A Hacker? Kontaktirali smo i tadašnjeg urednika Hackera u vezi multiplayer članka. Glavna je spona opet bio Gand, sada već član Hackerove redakcije. Htjeli smo napraviti ono što je BUG napravio malo prije - pisao je o UT-u, rekao ljudima da to postoji, otvorio im vrata ka novom vidu zabave, popularizirao igru i stekao mnogo novih igrača. BUG je i inače, barem što se tiče multiplayera, držao korak sa svijetom. Od najranijih 1.05 q3testa do UT servera. Tko bi trebao pisati o tome ako ne časopisi za računalne igre? Hacker je s oduševljenjem prihvatio ideju i tekst, a onda su nas 7-8 mjeseci navlačili za nos (dobili mejl - nisu dobili mejl - zaboravili ubacit u broj - joj, bit će u drugom). "Odmah", nakon 10 mjeseci, nam je rečeno kako je sve super ali ... bismo li mogli malo ublažiti tekst, bismo li mogli malomalomalo maaalo lagati, izostaviti koju činjenicu??? Nema problema, može. Prvom reinkarnacijom u ovcu. Neka vam HiNet napiše tekst. Ako ne možete prikazati pravu sliku stvari, hvala/doviđenja. Koga to treba farbati Potemkinovim selima? No, Bogu hvala, smjenom čelnih ljudi u uredništvo stiže i nova svjetlost za multiplayer gejmere.

I opet PC Play - pokušavali su glumiti sidro (oko vrata) quake2 sceni. Quakeri su, isprovocirani slabom kvalitetom i nekorisnošću q3 vodiča u dotičnom časopisu, dali svoje komentare. Odgovoreno je džonom i na inzistiranje PC Playove redakcije ugovoren match na idućem Lan partyju u Čakovcu. Taj je okršaj trebao biti samo mali dio partyja... simbolike radi. Pošto se nisu pojavili u dogovorenom broju, od toga nije bilo ništa, ali su se zato u idućem broju čitale urednikove "pošalice" kojima je pokušavao omalovažiti i naš trud i našu volju. Što reći nego jedno veliko ljjjjjignjjjjjja

Faq kroz traperice

U međuvremenu (u igrama se ovdje obično stavi koja megakul animacija)... iznenada... (nakon pola godine zakašnjenja) HiNet otvara 3 q2 battleground servera i 1 CTF. Nevjerojatno. Mislim, svaka čast - ali zar se stvarno trebalo toliko čekati? Pa što više igrača, to više vama novca. Jednostavna računica. Postoje serveri - postojat će ljudi - postojat će novac. Nema previše filozofije. Serveri su vrlo dobri ponajprije zbog brze veze (za naše pojmove) između igrača i servera (ne priča se o ISDN-u ovdje) - za igranje trenutačno u Hrvatskoj nema bolje kombinacije. Ali... (znali ste da postoji ali? Ako niste...zapamtite - NE POSTOJI BRAVO BEZ ALI!). Postavljanjem servera HiNet je polako počeo mijenjati svoj LOOOŠ image kod igrača. Dospio bi čak i u pozitivu da nije bilo jednog velikog kretenizma (ne znam kako drukčije to nazvati): BAN na sve koji ne igraju preko HiNeta. Stručno, ovo bih nazvao "faq kroz traperice", balkanskim teoremom - "zašto bi im bilo dobro - kad im može biti i loše" i sl. Pogledajmo malo što je taj ban predstavljao i što Hinet misli čemu je on služio.

1. realno je preko HiNetovih accounta najbolje igrati: brza veza server - igrač

Dakle, svi koji mogu nabavit će IONAKO HiNet accounte da bi kvalitetno igrali. Oni koji nisu u mogućnosti ionako ga neće nabaviti zbog bana. Igrat će na Jagoru, veza JMU - JAGOR je bolja nego JMU - HiNetov server. Što smo dakle dobili? Dobili smo podnaslov. Niti mi možemo igrati kvalitetne klanfajtove protiv klanova koji nemaju HiNet accounte - nama laga na Jagoru - niti oni mogu igrat protiv nas na HiNetu - banani su. Mi koji imamo HiNet accounte smo bili osuđeni

igrati na Jagoru takve klanfajtove. Normalno, nabavili smo JMU i igrali. HiNet je dobio novce od lokalnih impulsa i točka. Nije dobio novce od malih korisnika. Tko je na gubitku, ako ste na to računali, tim banom???!? Trebam li nacrtati?

Imp9 (HINET) vs DP (JAGOR) na HiNetu = HiNetu novac malih i malih+ od imp9
Imp9 (CARNET) vs DP (CARNET) = Hinetu novac samo od lokalnih impulsa

Zdrava logika kaže da se gornjim načinom više zaradi. BRAVO, MATEMATIČARI!!! I KISS YOU!!!

2. osim što su bili banani ostali HR ISP-ovi, banani su bili i stranci

Pa jeste li vi normalni?! Kako očekujete da ćemo mi napredovati ako nas zatvarate u te pofukane uske krugove?! Od koga ćemo učiti?! S kim ćemo vježbati?!
U to smo vrijeme trebali igrati i Imp9 vs SERB (iz Šapca). Gdje? Na Jagoru? Njima preveliki lag. Na Hinetu? *Sorry*, ne da nam Hinet. Happy Devills su u to vrijeme gazili euroscenom. Htjeli smo igrati s njima. Oni su bili voljni igrati s nama. GDJE!?!? Nismo mogli igrati s prvacima Europe zbog vas, ograničenih umova. Očekivali ste možda da se ICE-T (q1 misho) pretplati na mali+ da bi mogao igrati protiv nas??? Evo, samo što nije... ne znam što čeka. Hvala Bogu, ali "odmah" - nakon par mjeseci prosvjeda - ban je maknut. Dečki, vrijeme je da *apgrejdate* CPU ili isključite MOSLO. Zaboravimo sad ban. Bilo - PROŠLO - NE PONOVILO SE. Idemo dalje.

PING-PONG

Koliko vam je jasna ta "PING stvar", hpb/lpb odnos? Pingom se mjeri brzina veze, tj. mjeri se vrijeme potrebno da signal koji ste poslali stigne do servera i vrati se vama. Što manji, to bolji. Ako igrate preko modema (33.6, 56k...), ping će vam biti oko 120 pa naviše, na našim serverima (normala je 120 -190). Ako igrate ISDN-om, također na našim serverima, ping će vam biti od 40 do 80 - 1 kanal. Vaš "ping", kao čovjeka, je cca 250ms. Dakle, registriranje podataka koje vidite očima je cca 250 ms. Uzmite si taj podatak kao početnu referencu kad gledate razliku između igranja na modemu i igranja na ISDN-u (ili bržem). Uzmimo digitron.

250+60=310
250+160=410

410/310=1.32

Dakle, on vas VIDI jednu trećinu brže nego vi njega.

Izračunajmo otprilike i koliko brže puca:

250+60+60=370
250+160+160=570

570/370=1,54

Dakle, on je nakon faze vidi/pucaj brzi po defaultu od vas gotovo za dvije trećine.

Kako to izgleda na bojnom polju, pogledajmo na ovim primjerima.

(100 heltha i rail/oružje koje skida 100 i instant je - nema putovanja metka) u ruci:

Polulaički prikaz događaja 1 - sudar iza ugla:
1. on se sudara s vama
2. stišće pucanje
3. vi ste mrtvi
4. ugledate ga s poda
5. još uvijek ste mrtvi

Polulaički prikaz događaja 2 - vaše bježanje iza ugla - vaš pogled:
1. stojite "pola metra" od zaklona
2. ugledate ga
3. bježite "metar i pol" u dubinu zaklona - na vašem ekranu vi ste uspjeli pobjeći
4. budite se mrtvi ondje gdje ste stajali kad ste ga ugledali - pola metra od zaklona

Polulaički prikaz događaja 2 - vaše bježanje iza ugla - njegov pogled:
1. stiže odnekud
2. ugleda vas
2.5. stojite na mjestu
3. stišće pucanje
3.5 stojite na mjestu
4. mrtvi ste
4.5 ležite na mjestu
5. ide dalje.

Malo jasnije?

Konstantno igranje na konstantnom pingu protiv konstantno tehnički premoćnijih suparnika ima samo 2 rješenja:
1. odustaneš
2. uz trud i volju naraste ti skil i postanete podjednaki

Mi nismo odustali.

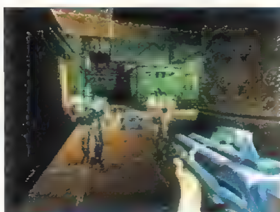


LAN only vs Net play

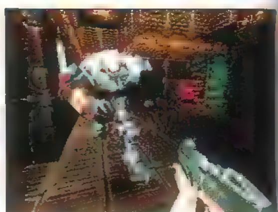
Zašto igrati preko Interneta, na slabijoj vezi, kad mogu ići u obližnju igraonicu i napucavati se do besvjesti? Zato jer nikad nećeš napredovati. LANovi - igraonice - u koje ne zalaze net igrači su zatvoreni krugovi u kojima se vrlo sporo napreduje. Net igrači imaju mogućnost i moraju (ako žele pružiti bilo kakav otpor u matchu) biti od boljih. Oni uče od još boljih. Ti još bolji uče od još još boljih - i tako do samog vrha koji je vrlo klimav. LAN igrači su ograničeni na jednog/dva nadarena pojedinca koji vuku cijelu igraonicu. Ma koliko bili inventivni ili dobri ne mogu se razvijati brže od nekoliko tisuća fenomenalnih igrača koji komuniciraju i igraju preko neta. Svaki od tih fenomenalnih igrača neka otkrije jedan trik, jedan skok, jednu shemu, jednu taktiku - u odnosu na ovu dvojicu - računajte brzinu razvoja. Sjećate li se priče o prijatelju koj se zaposlio u onoj velikoj tvrtki i pronašao zaostalo pleme ljudoždera koje rastura Quake? Vidite li na očitom primjeru štetnost zatvorenosti kruga? U 99% slučajeva će nepoznati prosječni net igrač uletjeti u igraonicu i porazbijati sve što se miče bez imalo muke. Net je golemi izvor znanja i prenosnik iskustava. Bez prijenosa informacija još uvijek bi se grijali uz vatru prouzrokovanu munjom, još uvijek bi nas ginulo 500 na dan pri pripremanju hrane dok bi lovili sendviče golim rukama. Net je monolit, treba ga prihvatiti i iskoristiti.



Multiplayer u Hrvata







GADE!!! VARAŠ ME!!!

Najveći problem kod multiplayer igara je taj što će prije ili poslije neki debos otkriti/omogućiti kako varati. Ono što smo naveli kao najveću prednost multiplayer igara ujedno je i najveća mana, dvosjekli mač - igra se protiv ljudi. Mladu hrvatsku UT scenu "zahvatio" je val "varanja" koji se pretvorio u svojevrstan "lov na vještice". Quakere je prošao, gušteri su na redu. Sretno.

Sumnja da netko vara, "saznanje" da se može nekontrolirano varati stvara paranoičnu situaciju. Odmah su svi igrači skillom bolji od vas cheateri. I vi ste automatski cheater za slabije. To je jedna vrlo nezahvalna situacija koja šteti svima, a ponajviše vama. Čim posumnjate da protivnik ima aimbota (automatsko ciljanje i pucanje), skill vam ide nizbrdo. Ne možete se koncentrirati na igru, zaboravite razmišljati...NE ŽELITE razmišljati kako vas je i zašto pobijedio. "Znate" odgovor, čemu mozak - vara. Alo, Zemlja zove! Nije to neka moja fiktivna situacija, to je realnost koja se degodila/i događa se na hrvatskoj UT sceni (a bila je i na hrqu).

Paranoja izazvana sumnjom da protivnik vara automatski (kod većine ljudi) skida skill za cca 30% (kod rijetkih izaziva inat, diže motivaciju i budi agresiju). A utječe fino i na živce te na želju za igranjem.

Neka "potencijalni bot juzer" izvede nešto za što VI mislite da je nemoguće, neka vas pogodi jedan slučajni zalutali metak, tzv. osigurač - kraj - zaključujete da protivnik vara, ima automatsko ciljanje, radar, perilicu rublja, usisavač i električni depilator - gotovi ste. Kraj.

O varanju u UT-u se počelo pisati na hr.comp.games.fps, a potom i na odlično dizajniranim stranicama The Force klana (ovdje fali link). Prvooptuženi je ZeeOne - Slovenac. Ljudima nije jasno kako on "preživi" redemer pod noge, kako ih tako jako razbija, kako im onom kružnom pilom sječe glave... Ljudima nije štošta jasno. Pokušajmo im objasniti kako (a da ne uključimo varanje, naravno).

Ide istinita pričica koju možete analogno zalijepiti preko gornje "vaše".

Moj prijatelj, dobar kvejker, dobio je posao u jednoj većoj firmi. Veselju nema kraja. Dobio je, za posao, P3 450 - 128 RAM-a - g200. Ludilo. Otkrio je da na tom radnom kompu postoji Quake2 već instaliran. Delirij. Ispostavilo se da postoji i lokalni server gdje cca 16 ljudi konstantno igra Quake. Ekstaza. Neka vrsta "američkog sna", a? Sav u transu, iskonfigurirao si tipke i uletio u igru. Igrao 15 minuta i dobio kick-ban aka "lik slona".

Kakve veze ovo ima s vama? Samo čitajte dalje.

Prijatelj igra dobro. Više nego dobro usporedimo li ga, naravno, s hrvatskom net-Quake ekipom. Uletio je u igru i ostao šokiran. Ekipica koja igra tamo ne da ne zna skočiti do MH-a sa strafe jumpom (na The Edge mapi, naravno:)) nego tek rijetki genijalci to znaju izvesti samo pomoću rocket jumpa. Da ne govorimo o njihovom kretanju, o okretnosti, o logici, planiranju, taktici, stilu borbe... Katastrofa. Kao da kromanjonci, s povezima preko očiju, igraju "Asocijacije". Zamislite si što je ostalo od lokalnih quake bullyja, znalaca, razbijača i ostatka "mangi" kad je frend počeo "divljati" po serveru. Ako si predočite gladnog T-Rexa među priglupim (i za ovčji rod) ovcama i pingvinima, bit ćete blizu. Dodajte još malo više krvi te još kaplju sadističkog iživljavanja i tu ste.

Ne bi ovce bile ovce kad se ne bi držale logike: "nemaš akvarij - peder". Nije ih T-Rex razbio zato jer je 40 puta veći od njih, 10000 puta jači i 30000000 puta gladniji. Naravno, već pogađate - razbio ih je zato što je varao. "Ho-ho-ho", rekao bi debeli s boce "Coca-Cole". T-Rex je dobio kick-ban i etiketicu cheater. Fino, a? Nekako se ovcama poslije ipak uspijelo objasniti kako pojma nemaju, da se T-Rex još i suzdržavao, da im nije pokazao ni 50% trikova koje zna, da postoje stvorenja i jača od njega, da je T-Rex u svoj trening ugradio godinu dana igranja na netu.

Ovčice sad polako shvaćaju i vježbaju - uz pomoć T-Rexa, naravno. Polako im se puni "ono" ispod skalpa, pretvaraju se lagano u vukove...Bez T-Rexa ostali bi ovce do kraja života, živjeli u uvjerenju kako je Zemlja ravna ploča i kako su impulsi jeftini. Zapamtite ovu pričicu - jako je ilustrativna. Vratit ćemo joj se još dvaput - ali s drugim motivima.

Pričicom vam nisam htio demantirati glasine o varanju. Htio sam vam ponuditi drugi pogled, realniji pogled. Čuju se glasovi od ljudi koji tek pišljivih 2 mjeseca igraju mp igru kako su DOBRI? Pa ljudi moji, vi ste nitko i ništa - po skillu. Nemate iskustva, nemate razmišljanje, nemate aim kakav ćete imati za 3-4 mjeseca. Dobri ste protiv "susjeda" iste klase, početnika, ali nikako niste DOBRI u većim razmjerima, u širem pogledu, ni upola koliko ćete tek biti. Dva mjeseca je N I Š T A. Ako nastavite, postat ćete dobri. Ne vjerujete? Snimite si demoe SAD. Odgledajte ih za 3 mjeseca i pokušajte ne dobiti grčeve u želucu. I sjetite se šta ste rekli - rekli ste da ste DOBRI. Zašto biste dobili grčeve? Zato što ćete na demoima vidjeti koliko se slabo krećete, kako slabo pokrivate mapu, kako ste "ćoravi", kako ste "gluhi"... Koliko ste stranih demoa odgledali? Gledali ste demoe Polsatnyja? Još uvijek tvrdite da ste dobri?

Rekli smo, povijest JE važna. Varanja je bilo, varanja će biti - ali sve manje i manje - ili će ga barem manje biti u ovom obliku. Uvijek će postojati različiti dopinzi, ali neće moći svaki Mujo do toga. Pogotovo u današnje dane kada se na tržište izbacuju i igre koje se temelje strogo na multiplayeru, danas kad multiplayer postaje dobro financijski podmazano natjecanje.

Sjećate se rečenice u kojoj govorim kako je najveći problem multiplayer igre otkriće da se u njoj može varati? Sami zaključujete da varanje uništava sve ono što multiplayer donosi.

Na netu postoji za svaku "sigurnosnu rupu", nazovimo to tako, zakrpa. Ne onog časa kad je i pronađena, ali vrlo brzo. Što hoću reći? Hoću reći, ako Bojan Križaj s Triglava ima aimBota, postoji velika vjerojatnost da ga on sam nije napisao. On ga je pronašao negdje na netu. Dakle, taj je aimBot javan. Pošto je javan, svi znaju da postoji, može se doći do njega. Ako se može doći do njega,otkriti na koji način radi, onda je za njega napisan, vrlo vjerojatno, protuotrov - softver za detekciju bota + automatski kick/ban. Quake2 koristi BWadmina. Potražite za UT protuotrov (ako botovi postoje za UT, naravno. Imaš li ti bota?) i javite adminu servera na kome igrate jer je moguće da admin vašeg servera ne igra igru. Ne mora znati što se događa na sceni. Na vama je da mu javite sve probleme da bi ih mogao ispraviti. Što mu detaljnije objasnite, najbolje davanjem gotovog rješenja, problem će prije biti riješen.

UnrealTournament klanovi:

FireFly	http://fireflyclan.cjb.net
HR_squad	http://www.gpf-home.com/hr.squad.ut
pAzi metAk	http://www.open.hr/com/subtime/pAzi/index.html
Ravenwing	http://ravenwing.cjb.net/
DoJaJa	http://www.dojajaklan.com/
The Force	http://theforceclan.cjb.net
The SickElite	http://www.iguanadesign.com/ut



Lik slona

Zadržimo se kod "crnih" ljudi još malo te razjasnimo neke činjenice koje su često povezane s mlađom generacijom igrača

koja je "jučer" sjela za računalo.
Što nas ljuti, kako se treba ponašati na serverima (a i inače...), zašto si dobio "lik slona s lentom"?
Kao prvo, shvati da spojivši se na server, više nisi doma u sobi gdje te čuvaju mamica i tatica, ograda od armiranog betona, koji imaju i želje i volje tolerirati tvoju razmaženost i možebitni debilitet. Kad se spojiš na server, ti si na virtualnom igralištu gdje ćeš, budeš li se neprikladno ponašao, ubrzo dobit batina od onog "sitnog" koji je, ajme slučajnosti, admin. Taj "sitni" je tamo da bi zaštitio ostale, da bi im omogućio igranje bez:

1. psovanja
2. vrijeđanja
3. odugovlačenja
4. živciranja zbog 1,2 i 3
5. diskonektanja usred partije, tj. bježanje kad gubiš.

Internet se plaća, igre preko neta se plaćaju... Novac ne raste na grani da bih ga bacao na razmaženo derište koje će se pola sata iživljavati po serverima psihički maltretirajući druge, onemogućavajući im zabavu. Stari, TI LETIŠ! I ne zaboravi, taj "sitni" ima dobro pamćenje. Jedan kick/ban ti ne znači "rekonekt pa opet mogu". Svi sitni će dobiti preporuku za tvoje odstranjivanje i moći ćeš igrati tek za kojih mjesec dana...dok se skuliraju. Kad negdje dolaziš, kad si novi, kad te ljudi ne poznaju - od tebe očekuju određenu kulturu. Bezobrazluk, psovanje, debiliranje - kao što rekoh - baj, odi igrat drugu igru.
Kao drugo, bolest uvezena iz Slovenije, fejknikanje i diskonektanje. "Što je to fejknikanje?", pitaš se. To je predstavljanje lažnim ili nedajbože tuđim imenom. Fejnikanje je ružna bolest koja odražava manjak moralne svijesti i totalnu nesigurnost u sebe.
Zašto ljudi fejknikaju (točnije, zašto SU fejknikali, sva sreća pa je perfekt barem na q2 sceni)? Spoje se na server pod lažnim nickom:
Situacija 1: ide im super, kikaju sve živo - nakon toga se predstave, kao vrli heroji tih djela
Situacija 2: drugi dan im ne ide nikako, u minusu su konstantno, gube od svih - ne predstavljaju se i odlaze. Tko zna, možda će im drugi put bolje ići, ovako nitko i ne zna da su to bili oni.
Što reći? Jedino što mi pada napamet: kretenizam. Mala je razlika između uporabe različitih pomagala i fejknikanja. Misle da pod fejknickom mogu raditi sve što žele, a da im "original" ostane nezaprljan. Ti, kao igrač, trebaš biti kompletna osoba. S ovakvim nesigurnim jadnicima nitko ne želi:

1. igrati
2. primiti ga u klan
3. družiti se.

Kao takav, osuđen si na samovanje i observanje. Zavisno od raspoloženja admina, ti ćeš biti ili sloniran ili ti, ako su stvarno okrutni, neće dati igrati nego ćeš smjeti samo observati. Pa razmisli. Ako fejkaš tuđe ime, primijenit će se žešće represivne mjere.
Bježanje kad gubiš je nešto najniže što jedan player može učiniti. Ono što si počeo moraš završiti. Nitko te nije tjerao igrati. Sam si izabrao. Suigrač je pristao igrati s tobom. Bolji ili ne - poveo te....dosta. I ti se kao posljednje smeće diskonektaš? Pa gdje ti je ponos, poštovanje prema sebi i drugima, osjećaj odgovornosti? Misliš da je sve gotovo čim upišeš diskonekt? Je...kako da ne. Igra se protiv ljudi - nema snimljenih pozicija koje ćeš moći naknadno učitati. Ljudi će te zapamtiti kao kvitera, kao slabića koji bježi čim postane gusto. Pa tko bi igrao s tobom?!? Zašto bi netko igrao s tobom takvim?! Zapamtite - bolje neviđeni poraz nego diskonekt. Poraz se izbriše revanšom, bježanje ne. Mi kao admini nećemo ti dopustiti igranje. Pucanje veze ili neki sličan nenamjeran slučaj je oprostiv i tolerira se - nisi mogao utjecati na to - ali namjerno se strogo kažnjava. ZAPAMTI - IGRAŠ PROTIV LJUDI. Računalo možeš muljati koliko želiš - nas ne.
Zašto kick/ban? Kao što sam i rekao, net igranje se plaća. I ja. I drugi. Nemamo vremena preodgajati te na serveru. Odgajanje su trebali obaviti tvoji roditelji. Doma. Offline. Mogu te i ja usmjeriti preko maila i preko foruma. Ali na serveru ti si prepreka, balvan nasred ceste, smetanja normalnom igranju, mrlja na monitoru. Prepreke se miču, dižu u zrak, brišu, banaju.



PUŠI KU...disconnected

Naravno, na serverima se ne bi u miru igralo da admini nisu stalno ondje. Jedan admin ne može biti na svim serverima u svako vrijeme - ali njih 9 može. Govorimo samo o quake2 sceni jer drugdje nije ni primijenjen takav oblik "kontrole kvalitete igre". Shema je iskušana na Jagoru i prebačena na Hinet. Za omogućavanje tog sustava zaslužan je i HiNet bez čijeg bi dopuštenja mogli samo kukati i jaukati. Svaka čast - mali korak za HiNet, ali veliki za njihov image. Shvatili su da je server namijenjen igračima i da oni, kao konstantni korisnici istoga, znaju što je najbolje za njih. HiNet je preko Fritza (fritz@globalnet.hr) podijelio passworde odgovornim igračima i tako stekao mir i kvalitetno igranje bez previše gubljenja vremena čime se dobila gotovo "svevremenska" pokrivenost servera. Admini su izabrani javnim glasovanjem korisnika quake2 servera na Impulse9 forumu (http://impulse9.gamenet.hr). Kao takvima, podijeljeni im je "licence to slon". Svaka zloporaba istih također se može i MORA argumentirano prijaviti na dotični forum. Glasovanje se održava svako malo.
Admin se ne postaje pripadnošću nekom klanu. Admin se postaje tako što se ljudima dokaze da imaš sve potrebne osobine: da si kulturan, pravedan, da znaš dobro procijeniti situaciju, da imaš staža u Quakeu, da si često na Quakeu - ne nužno tim redoslijedom. Dokazat ćeš se vremenom. Kad im dokažeš, ako te predlože i ako glasuju za tebe, dobivaš admina. Admina nećeš postati zato što si RED klan, a oni nemaju nijednog admina. Ne zanima nas. Nemate potrebne osobine - odrastite.
"Licence to slon" sadržava:

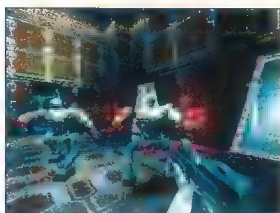
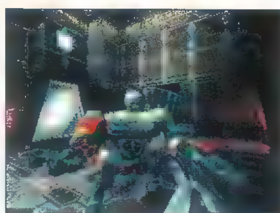
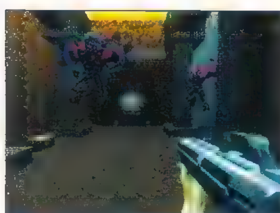
1. kikanje i bananja svih karakterno nepodobnih - vidi gore
2. kikanje i bananje svih fejknikera - vidi gore
3. kontroliranje i čuvanje klanfajtova od nepotrebnih observera
4. odstranjivanja smetača za vrijeme matcheva ako ih sudionici ne žele
5. 3 kile banana.

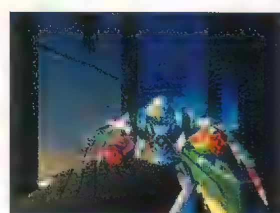
Također, pohvalio bih i vrhovnog HiNet q2 admina (**q2admin@game.tel.hr**) zbog brzog izvršenja svih naših zahtjeva.

Zašto igram?!

Ovo si pitanje svakako postavite prije spajanja na servere. Ja, Emti, igram zato jer me to zabavlja. Uvijek će se naći netko spreman i za igru i za pošalice. Igram iz zadovoljstva. Naravno, postoji i taj natjecateljski duh, ali on se javlja samo kod klanfightova, igranja protiv nepoznatih ili pretendenata na "tvoje" mjesto - kakvo god bilo :). Većinom se igraju neozbiljni





team matchevi. Među prijateljima sam i tako se ponašam. To bih preporučio i vama. Na svako pitanje, na sve što ne znate dobit ćete odgovor. Pomoći će vam se uvijek ma kako loše igrali.
Ako ste novi igrač - nadam se da vas posljednja dva poglavlja nisu prestrašila. To su samo upozorenja - zbog vas i nas. Pridržavajte se normalnih pravila ponašanja i sve će bit odlično. Dobna razlika također nije bitna ako se ponašate po pravilima.

Jope q2

Trenutačno na q2 sceni postoji 8 stalnih klanova. Najjači je još uvijek Impulse9. Only4 mu se opasno približio ponajprije zbog iznimnog napretka Nixe i Lessera. Odmah iza njih su DarkRidersi koji su, odrastanjem nekih i primitkom nekoliko novih članova ($cud, PiTt) te LordSinovom i PinHeadovom kupnjom novog računala također znantno ojačali i predstavljaju respektabilne protivnike. Awesome je ambiciozni klan koji svako toliko sagori u istima. Bore se oko četvrte pozicije s kulerskim R0xima, sve boljim i boljim mladim TNT-om te DeadPresidentsima (ex jagor crew). R3d i AF su najnoviji i po prosjeku godina najmlađi klanovi. R3d svako toliko pada u krize identiteta pa tu i tamo promijeni ime. AF se trude, održavaju treninge i ubrzo bi se mogli uključiti u borbu s gorenavedenim klanovima.
Pošto je slovenska q2 scena u očajnom stanju, sve nam češće u goste dolaze njihovi klanovi. Najjači je trenutačno U-klan (United) ojačan s nekoliko prvoklasnih igrača (Lojza). Dismember je također slovenski klan, 12.08.2000. imao je svoj prvi klan fajt protiv Impulse9. Rezultate i demoe tog matcha možete potražiti na Impulse9 stranicama.

Q3a i UT

U našoj gospodarski zdravoj državi, gdje većina ima novca samo za jeftinije "originalne" igre snimljene na Traxdata ili Princo medije, q3a se preko neta gotovo i ne igra. Uz takve se originale ne dobiva Unique (žuti item) Serial Number. CD-key se dobiva kupnjom igre S KUTIJOM (ne plastičnom, nego onom na kojoj je nacrtan logo igre i s uputama unutra - nepotvrđene glasine čak govore i o slučaju gdje je urednik jednog renomiranog hrvatskog kompjutorskog časopisa naručio specijalno izdanje UT-a koje, osim navedenih uobičajenih komponenti, sadrži i kemp kućicu) - tzv. ORIGINAL. Takve je igre moguće kupiti u trgovinama. Ozbiljno. Kod nas em nije običaj em je luksuz kupnja takve igre. Figurativno se može reći da se bira između kruha i igre. Ipak, zdravom razumu se postavlja i jedno logično pitanje: "Ako mogu plaćati telefonski račun, kako to da nemaju novca za originalnu igru?".
Da se ne stekne krivi dojam kako se q3a uopće ne igra, bacimo pogled na igraonice gdje se q3a praši naveliko. Također, kao primjer, navedimo i protekli riječki LAN party na kojme je bio organiziran 1vs1 turnir u istom.
Kod q3 Arene me smeta njezin teamplay. Kao igra 1 na 1 je odlična, ali filozofija koja se vuče kroz oba 2 moda je furanje na skill sa zanemarenom inteligencijom (respawn sa 120 healtha i MOĆNIM machinegunom - daje se prednost tek rewpananom igraču s dobrim aimom - brzo respawnanje oružja onemogućava lockanje i kvalitetno kontroliranje mape čime se dobiva na dinamici, ali i gubi na strategiji).
Ono što nedostaje q3 Areni su novi igrači - mlado meso.
Epic je, u želji da pokupi novopečene igrače, izbacio CD-key i dopustio igru bez istog. Lukav potez s ciljem stvaranja scene i tradicije. Pogotovo kod nas (nije Epic ciljao Hrvatsku, da me ne biste krivo shvatili). Među takvim igračima, "gušterima u multiplayeru" nema velikog kvalitenog jaza (čast iznimkama) i igra je, za nekoga tko počinje, zanimljivija.
U q3a-u je vikend igračima noćna mora - pogotovo kad na serveru nalete na q2 igrače - ne da nemaju šanse nego su bespomoćni. Ali vježba čini svoje i vidi se kvalitativni pomak. Q3a (i q2 pogotovo) je takva vrsta igre u kojoj vrijedi izreka "koliko para, tolko muzike" - koliko vježbate, toliko ćete biti dobri.
Mene osobno kod UT-a smeta njegov model kretanja. Naviknut sam na fleksibilnije kontrole i znatno veće mogućnosti. Zlobnici bi rekli - nedostatak "bugova" - strafe jump, circle jump, speed run, double jump. Prelazak s q2 na UT (pod uvjetom da znate igrati q2) je sličan prelasku iz kimona u viteški oklop. Također me smeta i hardverska glad igre jer sam, razmažen q2-om, naviknut na stalnih 70 fpsa (STROGIH 45 preko neta ako se igra preko modema ili 71 ako se igra preko ISDN-a ili na LAN-u).
U UT-u se forsira na timskoj igri - CTF, što je jako dobro i diže igru za nekoliko razina. Zahtijeva se koordiniranost cijele ekipe. UT-ov deatmatch nije ni sjena Quakeovih, ali zato daje do znanja kako jedan pravi CTF mora izgledati.
UT hrvatska scena buja, što zbog UT-ove zahvalnosti prema početniku (mala krivulja učenja), što zahvaljujući BUG-u koji svojim ekstovima motivira i podupire igrače.

Cosa nostra

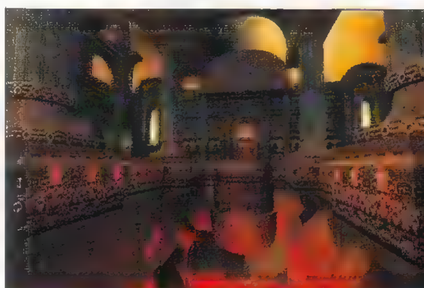
Potrebna je organizacija. Hitno. I Quakea i UT-a. Za obje se igre planira osnivanje lige.
HrQljush (Hrvatska Quake liga) je već dosta dugo u planu, ali realizacija malo kaska usljed kroničnog nedostatka vremena. I uvođenje ISDN-a remeti njenu organizaciju jer u nepravedan položaj dovodi klanove bez LPB članova (Impulse9 će ih imati/ima 4). U ligi će se vjerojatno natjecati parovi (2 vs 2) dok će klanske borbe biti samo dodatna atrakcija. Sudeći po DrBasti, i liga za UT je također u planu. Liga je potrebna koliko zbog motiviranja ljudi (vježba i igra), toliko i kao i ventil za ispuhavanje. Konstantno neorganizirano igranje dovodi do glupog stanja gdje odjednom nitko ne želi igrati protiv nikoga - strah od poraza - da ne bi izgubili virtualno mjesto koje su si zacrtali držati. Ozbiljni matchevi će se morati igrati pod okriljem lige i samo će se oni pamtiti. Ostatak će biti ili trening ili 4fun - igraj i ne brini za rezultat.

The End

Samo teksta. Probudili ste se u zoru ovakve vrste natjecanja nove generacije igara. Probudili ste se, recimo, rano - iskoristite dan! Što duže čekate, to ćete trebati više vježbati. Što duže čekate, više ćete propustiti. Odaberite igru koja vam paše, skoknite na GAMENET (www.gamenet.hr) po upute i igrajte! Rasteretite se, pustite brige, pridružite nam se, upoznajte nove karte, nove igre, nove zanimljive ljude i – ubijajte ih - virtualno.

/disconnect

I1-emPTYHEad




Čuk-o-vec aka Easy Riders

ili Kako izgleda jedan prosječan lan party?

Dogovoreno vrijeme za polazak bilo je 10.00. Life je Ikarusa probudio u 11.00 javivši da malo kasni, ali da će doći u 13.00. Čim je stigao, u 14.00, krenuli smo. 17'' Adi i ja smo si na stražnjem sjedištu stvorili zavidan i nadasve komforan prostor. On je prebacio kabele preko mene, a ja nogu preko njega. Noga mi se, do utrnuća, lagano klatila u ritmu Queenovog "Innuenda". Life je sokolovski primjećivao snijeg i veselo time prekidao svaki filozofskiji razgovor. Naravno, zaprijetili smo mu šakom i kapom negdje oko Delnica pa je, zabrinut zbog prijetnje, odmah u blizini Zagreba nestalo snijega. U međuvremenu, učili smo se mobtelat. Ovim putem želim se ispričati Anti - Sorry Ante što si dobivao uznemirujuće pozive, ali šta se može, prvi si u Matijinom (Ikarusov brat, njegov mobtel) mobtel adresaru pa smo mi bilmezi koj put slučajno stisnuli što ne treba. Što ćeš, ne rode se svi odmah u bijelim čarapama.

Na putu od Zagreba do Čakovca naš je metabolizam morao biti zadovoljen. Life i ja smo počeli kukati da smo gladni odmah na izlazu iz Rijeke. Ikarus nam se nježna srca smilovao i stao u obližnjoj piceriji nepoznata imena. Eeee! Pa i u ovoj piceriji su sve bili mladi ljudi, u Passageu su bili sve mladi ljudi, svi ljudi koje smo vidjeli bili su mladi... čak su i panduri bili mladi!!! Nismo sreli starijeg čovjeka cijelo vrijeme dok smo bili gore! (Osim one jedne babe što je nešto gunđala, ali se ona ne računa jer neće još dugo...) Ipak, nema to veze, vratimo se mi onoj pici. Kao što sam već rekao, okruženi mladošću, praznih želudaca i čeznutljivih pogleda "oči bi - rit ne more", naručismo picu. Umjesto toliko očekivanih pica dobili smo ljubazno aranžiranu obavijest da će biti gotove za mizernih 45 minuta. Ponos biješe veći od gladi, zagrlih monitor i krenusmo dalje.

Izgladnjeli i očajni stigosmo u Čakovec. Parkirasmo se ispred "Pentagona" i nazvasmo igraonicu da pošalje nekoliko domorodaca koji će nas uputiti na pravo mjesto. Ugledavši Pitta, Čikija i Dutcha, naša su se srca razgalila, Lifeov i moj pogled se susretoše govoreći samo jedno - SENDVIČIIII!!!!!!!!! Iznenađenje i veselje budućoj gozbi uskoro je došlo kraju - na vratima ugledasmo ukempiranog Scuda!!! Lifeov i moj pogled ponovno se sretoše i žalosno ustanoviše - ovaj je već sve sam pojeo... Nakon upoznavanja mnoštva novih ljudi i pozdravljanja starih (ne po godinama), uputismo se obližnju piceriju. Zanemarimo opet okruženost mladima i krenimo na jelo. Da stvari neće teći kako je predviđeno, nagovijestio je Lifeov Tobasco. Iz boce je izmilio tek nakon nagovaranja po doljnjoj strani dotične...Izmilio je, ohoho, i te kako - po stolu, po salvetama, po čaši... i uuuumalo po mojim hlačama. Sva sreća da je Tobascu u ovoj verziji bio ograničen range. Dobih nevjerojatno tupi nož koji bih užem krugu prijatelja opisao izrazom: "bridak ko Britnijin um". Ipak, to shvatih kao znamen, kao poziv na vježbu. Krenuh - i stadoh - zgrčenih prstiju. Ali Life je bio susretljiv i pojeo moj dio pice koji u usta ugurati nisam stigao.

Lan se održavao u dvjema prostorijama. U prvoj smo bili oni i ja, a u drugoj oni. Faq, ako kažem da su u prvoj prostoriji bili Ikarus, Life,Dx, Pitt, Ciki, Balonko,Scud a u drugoj Dutch, Issie, Gring0, Nixa,Lesser, Billy the Kidd i Brother - sigurno ću nekoga zaboraviti pa neću nabrajati. Već vidim užasnuta pitanja preko ICQ-ja (AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA OPEKO SAM SE ČAJEM!!!!!!!!) tipa : A JA? A JA? Eh, prije nego što smo jeli one gore pice, upoznah Lordukea i Juggera. Lorduka nisam odma skužio jer je došao i rekao:"Ja sam Matija..." Pomislih :"Vidi baksuza, opet se svi pijanci lijepe za mene..." Krenuh na Lifea bacit prokletstvo, al' mi je onda sinulo tko bi to mogao biti. Jugger je do nas lagano došepao, folerski trijezan jer danas on vozi borgovsku kocku. Očekivanu izjavu tipa "Rezistns iz fjutil" zamijenilo je nevino:"Bok!".

Krenuli smo na Quake. Sa Scudom sam najviše razgovarao preko nišana mog rejla, a ni ostali nisu bolje prolazili. Probasmo CTF - Dx nas je nagovorio. Kao da smo vidjeli budućnost, kao da smo znali što nas čeka, Ikarus i ja upalismo Q3 te zaigrasmo nekoliko duela. Jako je lagalo, valjda mi je neko skidao mp3-e ili passworde s harda. Ne, ovo nije izvlačenje jer sam izgubio jerbo nisam izgubio :)...nego je lagalo. Zbilja (nisam htio reći, Ikare, natjerali su me, vidiš i sam). Na hodniku se odah piću dok su u sobama bješnjele borbe. Matchevi su bili napeti, malo je vodio tim A malo tim B. Na kraju došla policija i rastjerala sve. Htjeli smo ih rejlat', streljiva imali nismo. Htjeli smo ih podmitit', love imali nismo. Htjeli smo ih urazumiti, pameti imali nisu. I kud koji mili moji - na sto čuda ostali. U prizemlju se odžavala neka fešta, društvo se napilo, stvaralo probleme pa se ovi bilmezi držali domaćeg pravila - prvo po rebrima, a onda pitaj tko je i što tu radi. **Još jednom ponavljam, bilo je super, niste vi krivi (dutch&co) što u zakoniku policije postoji uvjet koji kaže: "AK OVO MŽEŠ PROČTAT PRETELIGENTAN SI I NE PRIMOMA TE U POLCIJU. OD I BUD TAJKUN."**

Ali ipak, rade bubrezi...otiđoh u WC i sjetih se da se upravo LAN party održava u Mageu. Pa...pinklec na rame. Za natrag nas je bilo 5. S nama su pošli Dx i Balonko. Malo se zazipasmo i nekako ugurasmo u auto. Na radiju je treštala "L.A. WOMEN" The Doorsa. Nije, ali bih ja htio da je. Ovoj dvojici se jako svidjelo moje računalo, cijelo su ga vrijeme držali i mazili u krilu.Svako ima svoje gušte, računalo se nije bunilo pa rekoh, neka im bude - u Bjelovaru valjda toga nema... Umalo zaboravih, **Balonko je malo i umilno stvorenje :)).**

Stigli smo pred Mage u 3:30. Na prozoru igraonice ugledali smo živo biće i struja radosti kroz nas prođe. Upitasmo za Delgada, Obija, Allmightyja, Tranqa... Posljednje ime izazove pozitivan odgovor na strančevom licu i pozove dotičnog s ključem u ruci. Veselju nije bilo kraja, pogotovo kad smo otkrili da je LAN u tijeku i da pekara preko puta radi!!! Nažalost, bilo je prekasno za "Dva brata", al' to već ionako spada u neku drugu priču jer se na ovom LAN-u igrao samo Q3. Iznos zarađen prodajom cigli utrošismo na nekoliko salmonelastih bureka sa sirom, nešto od višnje i nešto od nečeg. Siti, Dx i Balonko dobro promisliše te izraziše želju poći kući. Računala pre-



Multiplayer u Hrvata



pustih Lifeu da ih spaja dok mi ovu dvojicu odvezemo na kolodvor. Nesmotrene li ideje, al' opet - ništa se nije dogodilo pa nećemo paničariti. Kao da mi računalo nije dosad dovoljno propatilo u Lifeovim rukama (korisni podaci: CD recorder - gravitacija - akceleracija - metar i pol - pločice - mnogo malih pržilica)... Ipak, vratih se i ustanovih da ne radi samo tipkovnica, što je bio minimalni očekivani kvar.

Ubrzo to popravih te krenusmo na posao. Obradovah se Obiju i njegovim propalim Lordovima. Istina je da ne igraju ništa bolje od posljednjeg susreta, ali nema veze. Prava su ekipa, ima vremena :). Tranq, medijska kurva, došao je na LAN party samo zato da ga Micek spomene na Crosceni, predloži da odigramo klan match. Frka je bila u tome što Life uopće ne igra q3 - nema gdje pokrenuti to čudo jer doma ima abacusa, Ikarus je fanatik za q2, a u q3-u se zabavlja samo protiv botova, ja - q3 kad se igra, igra se strogo protiv botova, i to samo jedna mapa. Tranq je posebna priča - ima 512 rama, Gforce, mekejs kućište, p3 450 - ali mu ne rade ni q2 ni q3 - ali kad radi abjuza, q3 igra često, tako da smo se oslanjali na njegovu mudrost i rail skill. Nismo pogriješili. Prva je mapa bila ona za tim plej, iz demoa (roket kod botuna za red armor, rejl iznad lave kod kvada, dolje ispod teleport...). Mapu smo poznavali i odlučili smo napraviti strategiju. Pošto smo po strategijskom pitanju već bili iskusni (odgledali 1 tim plej demo na toj mapi) raspodjelismo se po taktici pobjedničkog tima: Life i Tranq čuvaju Red Armour, Ikarus čuva Quad. a Emti je slobodni jebivjetar - pomaže gdje stigne. Panika u njihovim redovima nastala je nakon 20:1 za nas. I širila se kako je vrijeme teklo. Konačna je reza bila... ta. Iznenađenje je bilo obostrano. Oni u svojoj nemoći, mi u svojoj sreći. Čini se da je presudilo q2 kretanje nad q1 aimom (iako im se na spomen riječi "RAIL" i dan-danas pune gaće). Iduća je mapa bila q3dm14. Nakon prve pobjede bili smo toliko samouvjereni da nismo ni taktiku razradili. Ta ionako nismo poznavali tu mapu... Išlo se na čisto naganjanje i držanje BFG-a u svom posjedu (IMO BFG je turboprejak u q3). Rezultat je bio takav kakav je. Opet - zbog kretanja. Dečki, tenisice na noge, špagica u ruke i - vježbajte skakutanje. Nakon tih fajteva, upitah Pirga za jedan Q2 match, da vidim kako diše kad nema ping manji za 100 od mog. Kao odgovor dobih samo neuvjerljivo ispričavanje. Oprostili smo se od FL-a negdje oko 6:30. Do 8:00 smo pokušavali presnimiti slike s ograničenog mrežnog kompa. U 8:00 smo se sjetili pitati glavnog admina da nam to napravi. Što je je – on nam je to i učinio.

Platismo 5 kn na sat i krenusmo dalje. A gdje bi krenuli nego trbuhom za kruhom. McDonald*s radi tek od 9, pa ublažismo glad hamburgerom u Importaneu. Ikarus je tragao okolo za nečim vegetarijanskim, a slobodno je mogao jesti i naše hamburgere jer mesa vidjeli nismo. Hamburgeri su Lifeu davali inspiraciju za maestralne izvedbe prđenja sa stražnjeg sjedala da su nam išle suze na oči. Ikar je uvjerljivo konstatirao da je on sad probuđen i da nema teorije da zaspi, spreman je za put do Rijeke - do Portorika ako treba. Nama je ionako bilo svejedno, ako se što i dogodi, dogodit će se dok spavamo. Life je ispričao i prigodan vic. Kaže mali Ivica: Kad ja budem umirao, želim da to bude u snu kao što je umro i moj djed Ikarus, a ne kao njegova dva suputnika vrišteći. Svi se složismo da je vic urnebesan, Ikar spusti ručnu i via prema Fritzu. Putem smo ga pokušavali obavjestiti da dolazimo, ali nam se cijelo vrijeme javljala sekretarica. Odlučih iskoristiti blagodati moderne tehnologije i ostaviti mu poruku. Recitirah unaprijed spremljen teks kad mi Ikar usmjeri pozornost na nešto drugo. Upravo se punom brzinom strmoglavljao prema prolazu širine 1,50 m. Ote mi se pojači uzvik i zabilježi na sekretarici. Nije bitno, ionako to neću ja slušati, a nije ni moja vrpca. Opet, kao što vidiš - ruke još uvijek imam, glava je tu - iako mi nikad i nije baš previše služila, a za ostale dijelove tijela - ako ste fina kulturna i nadasve zgodna žena - pozivam vas da provjerite ispravnost dotičnih. Našli Fritzov neboder nevjerojatno brzo – pretpršli put kad smo ga tražili, tražili smo ga samo 4 sata... Ukrcali se u ono klimavo dizalo bez vrata te za svaki slučaj, ako nam se što dogodi, ostavili novu poruku Fritzu na sekretarici. Life je zaključio da ove godine nismo vježbali dosta nismo pa se iskrcasmo na 16 katu, da protegnemo noge. Uspeli se do 18 kata - osjećaj ravan usponu na Himalaje! Zvonili kulturno jedno 20 minuta. Zaključismo da je ili čvrst karakter ili nije doma. Za svaki slučaj, ostavili smo mu poruku na sekretarici da smo bili i zvonili.

Ukrcali se u Ikarov auto (uz Road to Hell s radija, da bar) i krenuli po hardver koji je trebalo pokupiti oko 10.00. Trebali smo utrošiti negdje jedan sat. Vozikali smo se uokolo, Ikarus nam pokazivao i pričao o znamenitostima, Life i ja smo ćorili... Odjednom, ugledah benzisku crpku. Pogledah na sat - 10:20. Pogledah Ikara - živ. Pogledah Lifea - blesav, uspavan - ali živ. Kaže Ikar da je ovaj zaboravio donijeti očvrsje. A ništa, barem smo naučili mnogo o Zagrebu u tih sat vremena. Napokon - via Roma. Uspješno smo prošli nekoliko blagih zavoja, ali je ravnica iscrpila snagu iz inače postojanog Ikarusa. Jedini je lijek bio parkiranje auta i dopuštanje Ikarusu da spava cijelih 30 sekundi. Predložio sam grudanje (snijegom koji se odmah pojavio), trčanje, cipelarenje usnulog Lifea... Čini se da je 30 sekundi sna ipak osvježilo Ikara. Pomolismo se Mahiru i krenusmo dalje. Ravnica se nije predavala, nije ona od jučer, samo se ravnila pred nama. San je polagano svladavao Ikara, šild je odavno izgubio, a energija je bila pri kraju... U posljednji čas **MEGA-HEALTH!!!** Naletjesmo na nekoliko zavoja i naplatne kućice. Stari moj, oaza!!! Zbrka! Ljudi! Kamioni, gužva - **BUDNOST!!!** San se kukavički sakrio pred javom i odlepršao u dan. Ukratko objasnismo usnulom Lifeu da nismo još u Rijeci, čime izmamismo nekoliko suza na njegove okrugle obraščiće i odmah obećasmo da ćemo stići do 12:30. Naravno, nismo stigli u 12:30, ali nećemo to reći Lifeu, zar ne?

Karlovac...4 rijeke, raskrižje, pločnik, 2 pandura. San se vratio sa svoja 4 prijatelja i isprebijao javu namrtvo. Java je našla kakvo takvo utočište kod mene, pomogavši mi držati na oku ona dva panja i Ikarusovu nogu koja je sve jače i jače pritiskala gas auta u leru. Nakon 20-ak minuta, Life nepozvan skoči i predloži da odemo na manje upadljivo mjesto te ondje zaćorimo kao medvjedi. Svi su vikali yes, auto se upalio i krenusmo cestom. Budan i veseli Life putem nas je nastavio uveseljavati prdežom. Pandur nam je taman htio pokazat lizalicu ali se u posljednji čas predomislio i odlučio je pokazati svom kolegi. Valjda su pokušavali odgonetnuti njezina tajanstvena svojstva i kako to da svijetli u mraku bez baterija.

Ceste su postale sve zavojitije, sve bjelije. To je razbrbljalo Lifea."Vid' snijega! Vid' snijega!" prštalo je na sve strane. 1 litra kapija i 2 milka čokolade razbistrile su nam umove i budno nastavismo za Rijeku. Auto se podigao s ceste, letjeli smo bijelim oblacima, djeca su nam se smijala, sunce nas je grlilo....Naravno, zaspao sam nakon 2 minute. Probudih se i ugledah poznate obrise! Trsatska gradina nije nikad bila ljepša, Riječina mirisnija...

VOLIM TE RAFINERIJOOOOOOO!!!!!!

Krevet je blizu, svi problemi nestali, pojas, neudobno sjedalo.... sve je to tako daleko...

Dođoh - legoh - zaspah. Amen. Hepi end.
EmptyHead

p.s. *ovo je tekst samo iz mog POV-a, a ja nisam bio previše uračunljiv.*

p.p.s. *koliko je god ovaj tekst bio mučan, vjerujte da je nama tijekom putovanja bilo još 10 puta gore*

Riječki LAN party

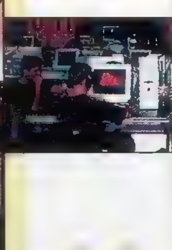
ili Kako se kalio prosječni hrvatski quaker

Eto, napokon sam i to dočekao. Quake LAN party u Rijeci. Za razliku od dosadašnjih, ovaj mi je dobro sjeo iz ne tako mnogo razloga, ali su uistinu bili dooobriiiii!!!
Eto, recimo, posljednji put kad sam s dijelom ekipe iz klana Impulse9 išao za Čakovec o (čemu je kolega Račić već pisao u jednom od prijašnjih brojeva), rekao sam sebi: Stari moj, nikad više. Naime, pet ljudi od kojih 185 cm visine i 100 kg težine zgužvalo se u *ford fiesti* te je bilo i više nego neudobno za išta drugo osim za liječenje išijasa sljedećih deset dana. Uzmemo li u obzir da je svatko od nas bio ukrašen procesorom ili Trinitron katodnom cjevčugom koja se ugnjezdila između pleksusa i organa za produljenje vrste (računajući s glasinama da te cvijevi zrače i kad monitori ne rade), mislim da vam je jasno da smo riskirali da idućih tjedana budemo u poziciji ne paliti svjetlo na WC-u prilikom obavljanja nužde. Zamislite osjećaj otkopčavanja smička na hlačama u želji za rasterećenjem mjehura i posezanja rukom za... baterijskom svjetiljkom (!!!) čija bi prekrasna neonsko-radijacijska bijela svjetlost obasjala vaše lice, WC, stan, zgradu, *kvart*...
No, bolje da se zaustavim dok nisam postao pretjerano slikovit; jednom riječju, put do Čakovca bio je gadan. Ponižavajući, čak. Zbog spomenutih monitora koje smo hrabro i strpljivo (pod)nosili u našim krilima, a računajući s njihovom kilažom, pritisak na donji dio trbuha i drugih stvari nakon nekoliko sati vožnje rezultirao je glasovnom mutacijom iz baritona i basa u sopran i mezzosopran tako da sam se, upoznajući se s ekipom iz igraonice K.L.A.N. i uobičajenoga *Bok, dečki, ja sam* ..., susreo s neugodnjakom tipa : *... da, znamo, Kitiara. Skužili smo te po glasu.* Kakav je tek neugodnjak imao Ikarus objašnjavajući zabezeknutima da smo mi samo frendovi i da on nikad ne bi oženio nešto od 192 cm i 95 kg koje se usto i ne brije redovito, istaknuvši, dakako, i činjenicu da imam male grudi i kao najuvjerljiviji dokaz: Ikar nikad ne bi oženio nekoga tko ne zna izvesti *strafe jump*.
O.K., skužili ste. Na riječki sam se LAN party došetao sam, s rukama u džepovima, smješkajući se cerekom hijene, ne skrivajući zlobu i napominjući tek pristiglim quakerima iz Zagreba kako je danas opako sparan dan, a oni su me, u majicama sljepljenim od znoja, s kantama pod rukama, gledali pogledom "začepi, budalo". No, iako sam ja ležerno patio ispred multimedijskog centra Palach s kapučinom, Fantom i Lordukeovim spikama, ostatak ekipe je krvcu pljuvao da od Palacha stvori pravi mali gejmerski paradiso. O.K. budimo fer. I Lorduke je podnio dio tereta. Dečko je u Rijeku stigao iz Istre, gdje je zbog LAN partyja prekinuo godišnji odmor ostavivši ondje ucviljenu djevojku. Poslije, dok je pokušavao natjerati svog bežičnog miša (mislim na mouse, pervertiti) da proradi pod Q3, shvatio sam da je vjerojatno mišji kabel iskoristio da curu sveže za radijator kako ga ne bi spriječila da u jednom komadu dođe do Rijeke (nadam se da je curki hladnjak s klopom i cugom bio nadohvat ruke/noge). Kao ništa manji frajer pokazao se i Bankoo, Zagrepčanin koji je prekinuo svoj zasluženi godišnji odmor i do Rijeke potegao iz pravca Zadra (Šibenika, otkud li već...).
Inače, domaćini susreta bile su riječke igraonice Rideo i Omega pa su njihovi vlasnici Lumen i Ikar i povukli najveći dio tereta. Ikar je cijeli četvrtak i petak te subotu prijepodne dovlačio procesore i monitore sa svih strana Rijeke te sav potrebni hardver i smjestio te, spojivši 30-tak računala, osposobio mrežu, u čemu mu je pred sam kraj dosta pomogao i dobri duh partyja, Lumen. Zagrijavanje je počelo ležerno, kako i priliči, naganjajući Q2 i Q3 s botovima ili bez njih, dok su neki iz dosade kliketali po Diablu2, više da pokažu kako im je širok pojas gejmerskog djelovanja, nego što im se Diablo zapravo igrao. Nakon nekoliko sati oblokavanja sokovima i pivom te natrpavanja sendvičima koje je s mnogo pažnje pripremila Quake madre familias Kitiara, Lumen je odlučno zaustavio hrvatsku Quake naciju od posrnuća u mrtvilo te odrješitim "AJD', DOSTA!" pozvao ljude na prijavak i slaganje parova.
Obračun kod Q3 korala započeo je u 23:00 da bi na koncu, u nedjeljno jutro, u 09:00, jedini na nogama ostao Lesser, umorno zadjenuvši svoj *railgun* kolt u korice. Ovo je bio definitivno najjmasovniji sraz hrvatskih quakera i predugo bi potrajalo kad bismo ih nabrajali poimence, no bitno je spomenuti osmoricu najjačih. Dakle, trica se igrala 1vs1. Nakon prvotnog napucavanja izvučenih parova četvrtfinale je izgledao ovako: Gringo je potukao Lifea, Marvin Romana, a Kitiara je imala peh što se namjerila na konačnog pobjednika, Lessera. Ikarus je prošao EmptyHeada, Gringo Ikarusa. U polufinalu *repasaža* sastali su se Gringo i Marvin, dok je Lesser s nestrpljenjem čekao pobjednika. Marvin je, prošavši u finale, susreo svog protivnika Lessera koji iza sebe nije ostavio boda. Lesser i Marvin su potvrdili da epitet najboljih u državi nije slučajan i mada je Lesserova pobjeda bila više nego uvjerljiva, njegov komentar u rano jutro: "Kad igram protiv Marvina, tlak mi je za 70% iznad uobičajenog" govorio je više od činjenice da je u Rijeci bio nenadmašan. Dečko je glatko pobjedio bez ijedne izgubljene partije, a jedini mu je dostojni protivnik bio Marvin koji ga je čak i *nakantao* u jednom napucavanju, no konačnica je ipak bila 2:1 za Lessera.
Quake 2 je zahvaljujući EmptyHeadu i Lifeu bio potpuno nezanimljiv. Igralo se 2vs2 i riječka se frakcija I9 klana poigrala slonića Tonića s ostatkom ekipe. Opet hrpetina igrača od kojih se nakon nekog vremena izbistrilo osam parova. Empty i Life s lakoćom prolaze Romana i Nadia, a MaxD i Majki HellMakera i Dutcha. Ikar i Lordsin neočekivano gube od sve boljeg Ahrimana koji je *rulao* u paru s Lucom. Nećemo tražiti opravdanje u tome što mi je Ikar u subotu uvečer, prije samog turnira, izmoren pripremama rekao da bi sad najradije zaspao na podu jer ne možemo ignorirati Ahrijev trud posljednjih mjeseci koji je u Rijeci izašao na površinu. Starfucker i Zombie izgubili su od Gringa i Lessera koji u polufinalu nisu uspjeli proći Ahrimana i Luca, dok su Empty i Life prošli MaxD-ja i Majkija (kad smo kod Starfuckera, zaboravih mu pohvaliti *kulerski* nadimak i upitati ga ne zove li mu se djevojka možda Zvjezdana). Finale je dočekano u opuštenoj atmosferi jer je unaprijed bilo jasno da protiv EmptyHeada i Lifea trenutačno nema učinkovite taktike. Rezultate neću namjerno spominjati jer je ovo ipak bio party, što znači da su svi okršaji ipak na koncu podređeni ležernom druženju uz najigranije multiplayer igre današnjice. Nadam se da skorašnje pokretanje oficijelne Hrvatske Quake lige neće narušiti inače izvrsnu atmosferu dosadašnjih LAN partyja. Ako ništa, nadu mi ulijeva *skulirana* faca Icemana koji je nakon ovog maratona, već pred jutro, mrtav umoran zaspao s uhom zabijenim u utičnicu pod naponom. Duševni mir pomutio mu je jedino bljesak blica mog fotoaparata, na što je na samo njemu svojstven način podigao desnu obrvu i kroz svoj Buddha osmijeh tiho dobacio: "Gand, ubit ću te."









PROHOD

Poslanik

POSLUŽITE LI SE OVIM PROHODOM PRI PRELAŽENJU IGRE, UŽITAK IGRANJA BIT ĆE ZNATNO MANJI, STOGA POKUŠAJTE PRONAĆI SAMI RJEŠENJE ZAGONETKI. SVE SU ONE LOGIČNE I LAKO RJEŠIVE

Prohod se odnosi samo na rješenje zagonetki. Međusobne razgovore između Walkera i ostalih likova u igri morate voditi sami. Isto tako, izostavljeni su šaljivi Walkerovi komentari kad načinite klik na neki predmet

1. DIO

MJESEC

[Normalna težina]

Kad se probudite, idite do kutije, uzmite odvijač. Priđite lešu izvanzemaljca, uporabite odvijač na džepu, uzmite medicinsku karticu. Izađite u hodnik, priđite mrtvom izvanzemaljcu i uzmite karticu. Uporabite je na crvenom stupu kontrola pokraj ekrana na zidu (kad promijeni boju u zelenu, iz ogrlice ne izlazi zvuk kad izađete iz mrtvačnice). Ponovno izađite u hodnik, uzmite laserski pištolj (prazan je, treba biti hrabar pa prijetiti praznim pištoljem), te poskidajte prstenje s ruku mrtvih izvanzemaljaca. Uporabite medicinsku karticu na vratima. Kad uđete, desno od vrata je crveni senzor. Uporabite medicinsku karticu. Idite do monitora koji se upalio. On upravlja operacijskim uređajem na stropu. Pomoću ikona na ekranu morate osloboditi oštrice tog uređaja. Na ekranu je 6 ikona (kvadratića). Ako ih označimo brojevima od 1 do 6, onda pritišćete ovim redom: 1, 3 i 6. Priđite oštricama i uzmite jednu. Uporabite medicinsku karticu na vratima na koja ste ušli. Uporabite oštricu na izvanzemaljcu kod kojeg je prsten zapeo na prstu (morbidno, zar moram pljačkati leševe???). Vratite se u operacijsku salu. U ormarićima su uzorci krvi, uzmite ih (vaša je uzorak 3). Uđite na iduća vrata u sobu s mikroskopom. Priđite mu. Morate preklopiti krugove na silnicama mikroskopa da biste mogli uzeti predmet iz njega. Klikajte triput na A (prema slici 1.) i četiri puta na B. Pritisnite C i uzmite uzorak krvi i leću.



[mikroskop]

Nestat će svjetla. Kad se ponovno pojavi, uzmite pulsirajuću tvar s postolja (biospremnik). Prođite kroz otvorena vrata. Pazite da vas ne pogodi laser. Uzmite prsten izvanzemaljcu koji leži na podu. Sada biste trebali imati tri prstena: plavi, svjetloplavi i zeleni. Priđite ploči pokraj vrata. Uporabite leću na njoj da biste je osvijetlili. Uzmite odvijač i skinite poklopac (neće ići od prve, pokušajte nekoliko puta). Treći je prekidač isključen, uključite ga (crveno-uključeno, plavo-isključeno). Uporabite kombinaciju boja prstenja na senzorima. Morate je sami pronaći jer je svaki put drugačija. Kad je nađete, izvanzemaljac će vam baciti crveni prsten. Ponovno pokušajte naći kombinaciju koristeći i crveni prsten. Kad je nađete, uđite u prostoriju i brzo pritisnite prekidač da se vrata zatvore. Zapamtite koju ste kombinaciju imali za otvaranje vrata jer će vam poslije opet trebati. Klikajte na izbočinu na stolu. Uzmite memorizator. Pođite dalje kroz dvoja vrata. Produžite dalje niz hodnik. Uđite u prostoriju s kuglom koja usisava zrak. Priđite ploči (lebdeći kamen) i dotaknite je. Uzmite ploču koja se pojavila. Ponovno dotaknite ploču, ali sada držite malo duže ruke na njoj. Uzmite ploče koje su se pojavile. Među njima je i konus. Ploče morate složiti na podu tako da kombinacija boja bude istovjetna kao i na prvoj ploči koju ste pokupili. (Slika 2.) Uzmite žuti krug (lijeva tipka miša) i rotirajte ga (desna tipka miša) dok ne postane svjetloplavi (ne smijete odmah uzeti svjetloplavi jer kombinacija neće raditi). Stavite ga u gornji krug. Uzmite crveni trokut i rotirajte ga dok ne promijeni boju u žutu. Stavite ga na njegovo mjesto u kombinaciji. Uzmite plavi trokut i rotirajte ga dok ne promijeni boju u crvenu. Stavite ga na njegovo mjesto u kombinaciji. Uzmite svjetloplavi krug i rotirajte ga dok ne promijeni boju u zelenu. Stavite ga na mjesto u kombinaciji. Uzmite konus i stavite ga u sredinu kombinacije.



[kombinacija ploča]

[ANIMACIJA]

Razgovarajte s izvanzemaljcima (to je vrlo važno, zapamtite što vam kažu). Kad završite s razgovorom, morate brzo pobjeći. Kod vrata morate uporabiti kombinaciju prstenja (Niste je zapamtili? Ne mogu vam pomoći). Ako ste sve brzo napravili, nastradalo je samo staklo. Pritisnite prekidač da zatvorite vrata. Uđite u iduću sobu. Napunite laserski pištolj. Uporabite ga na rešetki ventilacije (a ja se radovao da ću poubijati izvanzemaljsku gamad). Nemojte još ići unutra. Uporabite bilo koji prsten na konzoli. Izaberite održavanje života. Crvene su staze ventilacijske cijevi, zeleni križ koji pulsira ste vi, odnosno vaša ogrlica, elipsasta crvena polja su silnice koje možete uključiti (crvene) ili isključiti (plave). Zarobite lovce lijevo u ventilaciji pomoću silnica da biste mogli doći do pokvarenog robota desno od njih. Uđite u ventilaciju i dođite do pokvarenog robota desno u ventilaciji. Uporabite oštricu na robotovoj šaci i uzmite je. Uporabite memorizator. Obilježite "kom. vezu na održ. robota" i klikajte na "šalji". Izaberite "rutu 103" i pritisnite na "primaj". Vratite se, ali sada idite desno, a ne lijevo (ponovno u sobu s konzolom). Ako se izgubite, vratite se u sobu s konzolom, uđite u ventilaciju i idite samo ravno do kraja. Gornja silnica mora biti isključena da biste mogli proći. Kad dođete do kraja, uporabite robotovu šaku na dvama vijcima i izađite iz ventilacije. Uđite u mrtvačnicu (gdje ste se probudili na početku igre), uporabite memorizator. Obilježite "kom. vezu na sig. kuglu" i klikajte na "šalji". Izaberete "sig. razinu 6" i klikajte na "primaj". Vratite se u hodnik i uporabite medicinsku karticu na vratima. Desno od ormarića s uzorcima krvi je konzola. Uporabite medicinsku karticu na senzoru, izaberite "zatočenici" i nakon toga "sigurnosna ogrlica - skidanje". Priđite medicinskom robotu i uzmite ogrlicu. Vratite se u ventilaciju. Idite do sobe s konzolom. Uporabite prsten na konzoli te premjestite lovce desno, kod pokvarenog robota, pomoću silnica. Pazite da oni ne dođu k vama kroz ventilaciju. Kad to obavite, u lijevom dijelu ekrana, po ventilaciji, ide jedan robot (okrugla zelena ikona), klikajte na nj i recite mu neka ide na "kontrolnu točku 2". Uđite u ventilaciju i idite lijevo do robota. Stavite mu ogrlicu. Uporabite memorizator. Izaberite "kom. veza za održ. robota" i klikaj "šalji". Robot ima neispravne podatke. Da ih zamijenite, izaberite treći po redu (koji počinje s "f#kTE") i klikajte na "šalji", izaberite "rutu 103" i opet klikajte na "šalji". Vratite se u sobu s konzolom te pošaljete robota na rutu 103. Sada možete slobodno ići u sobu s mikroskopom kroz hodnik. Kad dođete ondje, stavite biospremnik na postolje. Idite do mikroskopa i stavite leću. Klikajte na srednju dugačku tipku (na slici 1. C), stavite uzorak krvi 3 u mikroskop i klikajte lijevo na ekran. Klikajte na posljednju ikonu u nizu (ne na X za poništavanje) da zraka promijeni DNK kod biospremnika. Kad to završite, uzmite biospremnik i stavite u njega konus. Sad uporabite memorizator. Generirajte neki broj. Izaberite "kom. veza na biospremnik" i klikajte na "šalji". Kad ispiše kod 0000000000, klikajte na "šalji" te izaberite broj koji ste generirali i opet klikajte na "šalji". Promijenili ste kod biospremnika. Sada samo trebate izabrati novi kod i klikati na "šalji" da biospremnik uđe u vaše tijelo. Kad to obavite, šifrirajte kod da ga izvanzemaljci ne pronađu. Idite sada u hangar. Kad uđete, na memorizatoru izaberete "sig. razinu 6" i klikajte na "šalji", isključili ste sigurnosnu kuglu. Uzmite masku i bocu s kisikom. Uđite u kontejner. Uporabite memorizator, izaberite "kom. veza na kontejner" i klikajte na "šalji". Nakon toga na "primaj". Klikajte na "izlaz" da biste se vratili



u glavni izbornik, izaberete kod kontejnera i klikajte na "šalji". Kad se kontejner zatvori, uporabite masku s bocom s kisikom.

[ANIMACIJA]

Ako ste sve dobro napravili, izvanzemaljci neće naći biospremnik.

[ANIMACIJA]

2. DIO
MARS

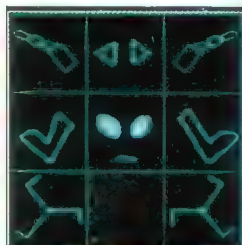
[Normalna težina]

Kad stignete na Mars, morat ćete mnogo razgovarati i istraživati. Neću vam reći što biste trebali govoriti, otkrit ću vam samo rješenja zagonetaka. Nemojte potpuno slijediti upute jer ćete nešto propustiti. Osobe koje će vas uvijek uputiti i dosta vam pomoći su Sebastijan i Jessica. Ako vam netko želi ispričati svoju priču, saslušajte dulju verziju jer inače u jednom slučaju nećete moći upoznati jednu osobu jer nećete znati kako se zove. Upoznajte se sa svima i pazite što govorite. Prvo upoznajte čistača WC-a Sebastijana, pazite što ćete prvo reći - ako se uvrijedi, morat ćete pričekati da ga ljutnja prođe. Kad završite razgovor, idite na misu. Na misi će vas kontaktirati Jessica. Upoznajte se s ljudima, pazite koje stvari pokazujete. U kockarnici pokušajte osvojiti kockarevu karticu. Prvu ćete partiju uvijek izgubiti, drugu dobiti. Često neka kombinacija ponuđenih predmeta određuje konačan rezultat. Zasad izgubite samo sat i nakon toga osvojite karticu. Kartica otvara kockarevu sobu desno od vaše. Rješenje ormarića možete pogledati na slici 3. ili ćete poslije dobiti od Rose papirić s rješenjem. U ormariću ćete naći 2. dio slomljene Pagerove kartice koja otvara sva vrata. Prvi ćete morati oduzeti kockaru tijekom kartanja. To je malo teže u normalnom načinu igre. Morate mu uzeti sve stvari na kartama, osim slomljene kartice. Onda mu ponudite njegovu karticu od sobe i pustite da pobijedi tu partiju. U idućoj izaberite Pagerovu karticu i morate je osvojiti (neće ići iz prve, ali pokušavajte). Karticu dajte hakeru da je spoji (ali je nikako nemojte dati prije nego što razgovarate s propovjednikom, inače će se aktivirati jedan bug, pa ćete biti prisiljeni ponavljati igru).



[ormarić u kockarevoj sobi]

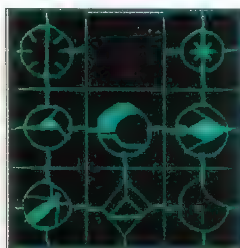
Kad vam propovjednik poruči da ćete u Ritinoj (vračarinoj) sobi naći mir, idite ondje. Soba će biti prazna. Uzmite tarot karte sa stola. Karta tarota "kolo sreće" otvara ormarić. Rješenje pogledajte na slici 4.



[ormarić u vračarinoj sobi]

Kad otvorite ormarić, iza knjiga ćete pronaći senzor. Uporabite kartu "kralj pentagrama" za otvaranje tajnog prolaza. U tajnom prolazu pokupite bilježnicu i u drugoj prostoriji nađite senzor iza knjige. Tu ćete morati koristiti Pagerovu karticu kad je haker spoji. Izađite van i u kockarnici se sukobite s Ripperom. Sada možete naći hakera i dati mu da spoji karticu. Ako ne možete naći njega, potražite čistača WC-a Sebastijana i pokažite mu dio kartice - on će vam reći da potražite hakera da je spoji. Tada ćete ga lako naći. Čim dobijete poruku da dođete u propovjednikovu sobu, idite ondje. To je zamka. Kad uđete unutra, vrata će se zatvoriti i zrak će postajati sve rjeđi. Pogledajte sliku. Nađite tajni prekidač s desne strane slike. Kad se slika otvori, promijenite osigurač, stavite C.S.S. modul (maketa Apollo 19) na njegovo mjesto i odvijačem skinite poklopac. Složite žice i klikajte na zvono. Ako dođe do kratkog spoja, samo mijenjajte načine spajanja žica. Kad vas pronađu, netko će vam ukrasti komunikator dok ste u nesvijesti.

Poslije toga haker će vam dati spojenu Pagerovu karticu. Idite ponovno u propovjednikovu sobu i ponovno klikajte na zvono. Zamolite propovjednika da održi misu da biste mogli slobodno poći u tajnu prostoriju. Pođite ondje koristeći Pagerovu karticu i uporabite je na senzoru, zid će se pretvoriti u nešto poput vode. Prođite kroz to i pročitajte dnevnik. Pomoću bilježnice precrtajte šifru (ona je ujedno i šifra vašeg ormarića, slika 5).

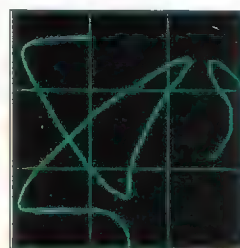


[ormarić u Walkerovoj sobi]

Razgovarajte s Ritom, otkrijte tko je Nexus. Zajedno s Jessicom pođite u izvanzemaljski grad. Uporabite Pagerovu karticu. Priđite golemim zidovima. Ispred izvanzemaljskog stožera Frakcije potražite na zidu senzor (trepereće svjetlo) i uporabite Pagerovu karticu. Zid će postati kao voda. Uđite i slijedite svjetleću kuglu. Razgovarajte s izvanzemaljcima.

[ANIMACIJA]

Napast će vas reptoidi i zarobiti vas. No Sivi će vas osloboditi. Kad se vratite u koloniju, idite do Nexusa (propovjednika) i recite mu što je bilo. Idite do Rite u tajnoj prostoriji. Kad izađete van, Ripper će vas napasti. Nakon što ga ubijete, uzmite mu biper i omamljivač. Idite u kockarnicu i zamolite hakera za pomoć. Izađite van iz kockarnice i stanite kod stupa. Uporabite Ripperov biper da pozovete Marshalla. Kad se pojavi, upucajte ga omamljivačem. Uzmite mu karticu, njegov omamljivač i šifru sefa. Idite u Marshallovu sobu, Slash će vas propustiti (on je vaš špijun u neprijateljskim redovima). Otvorite sef (slika 6.) i uzmite čitač podataka (dekoder). Uporabite omamljivač na karti na zidu koja ima energetsko polje. Uzmite pištolj s implatantima.



[sef u Marshallovoj sobi]

hackermanija

F1 2000

Da biste udvostručili brzinu, napravite profil pod imenom Damon Hill i auto će ići dvostruko brže.

Da biste dobili najbolji automobil u glavnom izborniku, upišite npr. *Scumacher is the best* i imat ćete Scumacherov auto, i to superbrz. To možete učiniti sa svakim imenom.



MDK 2

Započnite igru i pritisnite ~ da dobijete OMEN prompt. Upišite nešto od sljedećega:

God mode - upišite mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(), 0)
Toggle God mode - upišite GodDebugToggle()
NudeKurt - upišite KurtGetNaked()
Level 1 - upišite mdkNewGame(1,12)
Level 2 - upišite mdkNewGame(2,12)
Level 3 - upišite mdkNewGame(3,12)
Level 4 - upišite mdkNewGame(4,12)
Level 5 - type mdkNewGame(5,11)
Level 6 - upišite mdkNewGame(6,8)
Level 7 - upišite mdkNewGame(7,11)
Level 8 - upišite mdkNewGame(8,8)
Level 9 - upišite mdkNewGame(9,13)
Level 10 - upišite mdkNewGame(10,7)
Level 10/first bonus - upišite mdkNewGame(11,1)
Level 10/second bonus - upišite mdkNewGame(12,1)

STARLANCER

U glavnom izborniku držite *Ctrl* i upišite "potato", u gornjem će se lijevom kutu ekrana pojaviti M1. Tada upišite bilo koji broj od 01 do 24 da promijenite misiju, onda držite jednu od navedenih kombinacija dok se ne pojavi ekran za izabiranje brodova.

Normalan odabir brodova -- [Ctrl] + [Enter]
Predator -- [Shift] + [F1]
Naginata -- [Shift] + [F2]
Grendel -- [Shift] + [F3]
Crusader -- [Shift] + [F4]
Coyote -- [Shift] + [F5]
Mirage IV -- [Shift] + [F6]
Tempest -- [Shift] + [F7]
Patriot -- [Shift] + [F8]
Wolverine -- [Shift] + [F9]
Reaper -- [Shift] + [F10]
Shroud -- [Shift] + [F11]
Phoenix -- [Shift] + [F12]





Idite do hakera. Dajte mu čitač podataka (dekoder). Poslije toga stavite Marshallovu karticu u čitač. Uključite most i prijeđite na drugu stranu. Isključite most i uđite u kontrolnu sobu. Otvorite ormarić s Pagerovom karticom. Uzmite implatante i memorizator. Pričekajte da letači odnesu Marshalla. Izađite i uključite most, vratite se ponovno u koloniju i isključite most. Pomoću memorizatora izvadite biospremnik (ne zaboravite da dekodirate kod koji ste kodirali na Mjesecu). Idite u propovjednikovu sobu. Pogledajte sliku. Na njoj sada nešto piše. To je šifra za ormarić (slika 7.). Otvorite ga i nađite propovjednikovu karticu među knjigama (trebate čitati što piše).



[ormarić u propovjednikovoj sobi]

Potražite Slasha. Reći će vam što je propovjednik rekao za vrijeme mučenja. Idite do Rite. Ona je u tajnoj prostoriji. Razgovarajte. Potražite prof. Webbera.

[ANIMACIJA]

Kad vam izvadi implatant, stavite ga u pištolj i upucajte ga propovjedniku. Stavite propovjednikovu karticu u čitač. Potražite kod koji počinje s tt5.... i klikajte na "šalji". Pokupite Psi komunikator koji je izašao iz propovjednikova tijela. Stupite u vezu s Gowddelnom. Idite do Rite u tajnoj prostoriji. Dat će vam konus. Pogledajte bilježnicu na stolu. Uporabite dijelove koje ste našli u svojoj sobi na bilježnici gdje je Rita nacrtala simbol. Kad ih složite, stavite konus u središte. Pokupite predmet. Ponovno nazovite Gowddelna. Uporabite holografsku masku. Idite do hangara. Popnite se uza stube. Pričekajte da izvanzemaljci završe razgovor. Napunite pištolj implatantom i upucajte Sivog. Razgovarajte. Stavite specijalni implatant u pištolj i napucajte biospremnik. Pomoću memorizatora izvedite da biospremnik uđe u vaše tijelo. Razgovarajte s Bloomom i recite da ste spremni.

[ANIMACIJA]

3 DIO
SVEMIRSKI BROD

[Normalna težina]

Razgovarajte s Bloomom. Zamolite ga za pomoć. Pogledajte na konzoli plan svemirskog broda. Idite s njim kroz vrata u hodnik. Uđite u alatnicu. Pokupite ključ za održavanje, komunikator i rezač žice (sve po dva komada). Izađite van. Idite prema dizalu. Popnite se na razinu E. Uzmite praznu bocu. Priđite hibernacijskoj komori i pomoću ključa za održavanje skinite poklopac. Skinite punu bocu i odspojite žice. Vratite se u alatnicu i nađite Y- mikrospojke (prvi ih put nećete naći jer vam nisu trebale). Vratite se u hibernacijsku sobu i stavite Y-spojku lijevo u spoj i priključite žice na nju. Stavite praznu bocu i zatvorite poklopac. Vratite se do Walkera i dajte mu punu bocu, karticu, ključ za održavanje, rezač žice, komunikator i Y- spojku (ne znam hoće li mu išta od toga uopće trebati osim komunikatora). Recite Bloomu da ste gotovi i da možete čekati hibernaciju.

Otvorite vrata i prebacite se na Blooma. Idite s njim u hibernaciju i na konzoli namjestite na aktivni odmor, uđite u komoru i prebacite se na Walkera. U kontejneru iza sanduka stavite punu bocu. Izvadite biospremnik s memorizatorom (ako to dosad niste naučili, igrajte sve iznova, ja to više neću objašnjavati). Stavite biospremnik uz bocu. Otvorite je i pomoću memorizatora zatvorite kontejner. (Ne znate kako? A kako ste na Mjesecu zatvorili kontejner???). Idite do dizala. Spustite se dolje na razinu C i uđite kroz vrata.

[ANIMACIJA]

Priđite konzoli i odbijte rano buđenje posade te dopuštenje za dizalo za razinu E. Prebacite se na Blooma. Izađite iz komore i pozovite dizalo. Prebacite se na Walkera i odobrite dizalo za razinu C, nikako za E. Vratite se na Blooma i spustite se na razinu D. Idite do kontejnera i uzmite karticu uspavanom reptoidu. Idite do održavanja života (vrata lijevo od dizala). Priđite konzoli. Uporabite ključ za održavanje na bravi. Rezačem žice presijecite obje žice signalizacije za održavanje života (OSŽ). Zatražite poništenje brodskog polja od 1G. Prebacite se na Walkera, odbijte dizalo i potvrdite poništenje brodskog polja. Prebacite se na Blooma. Klikajte na "namjesti isključenje generatora brodske gravitacije". Klikajte na "odobri" i namjestite da se za 3 i 10 minuta počne isključivati gravitacijski generator. Prebacite se na Walkera da potvrdi (nemojte slučajno potvrditi dizalo s razine E). Vratite se na Blooma i idite do dizala i pozovite ga. Prebacite se na Walkera i odobrite dizalo za razinu D (nikako E). Namjestite s Bloomom hibernaciju na hibernacijskoj komori i legnite u nju te sve potvrdite s "da". Prebacite se na Walkera. Neka ponovno odbije dizalo za razinu E i neka potvrdi hibernaciju za komoru 9. Uđite u Vitrifax i namjestite na hibernaciju u dužini od 1 sata.

[ANIMACIJA]

Kad završi hibernacija, na konzoli isključite sigurnosnu bravu. Idite do CPU-a na razini D.

[ANIMACIJA]

4. DIO
SVETA PLANINA

[Normalna težina]

Hodajte dok ne dođete do kraja. Kad uđete u teleport, morate tražiti pravi kristal za otvaranje novog teleporta. Klikajte na neosvijetljene kristale, osvijetljeni vas (u različitim bojama) vraćaju natrag, na neku drugu kombinaciju kristala. Kad nađete pravi redoslijed, odgledajte dugu animaciju, i to je

[THE END]

hackermanija



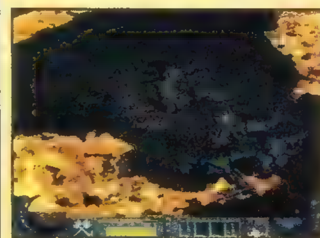
DIABLO 2

COW LEVEL

Kad imate Horadaric Cube, nađite "Wert`s Leg" u Tristramu. Idite u sjeverozapadni dio grada i pretražite dječakovo tijelo. Stavite i "Wert`s Leg" i "Tome of town portal" u Horadaric Cube i otvorit će se vrata skrivenog nivoa koji je pun krava koje nose sjekire. Nemojte ulaziti ovdje dok ne prijeđete nivo 35 jer su krave prilično jake.

BRZO DOBIVANJE NOVCA I ITEMA

Prođite pokraj Blood Moora i potražite spilju. Ona ima dva nivoa, sa zlatnom škrinjom negdje na drugom. U škrinji su obično *health potions, mana potions*, skrolovi, oružje, a ponekad i rijetki predmet koji možete prodati za mnogo novca. Kad sve pokupite, snimite i izađite iz igre. Kad idući put upalite igru, škrinja će opet biti ondje, puna drugih stvari. Ovo se može ponoviti neograničeni broj puta.



MARTIAN GOTHIC

Kad ste iznad HINTS FOR VIDEOGAMES knjige, u inventaru upišite ove šifre:

YOULOOKINATME	neograničeno zdravlje
IFEELUNUSUAL	neograničeno streljivo
QUICKSUCKITOUT	imunost na otrov
PATRICKMARLEY	slušajte Darnley Microcorder
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT	pogledajte Credits

IMPERIUM GALACTICA



U igri pritisnite SHIFT i onda C, čut ćete zvuk. Sada pritisnite V za kredite. Nakon toga igra će početi raditi čudne stvari pa je najbolje da snimite, izađete i ponovno uđete u igru.

Ako ste Commander, držite SHIFT i upišite KAROLY, pustite SHIFT i pritisnite C koliko god puta hoćete. Svaki put kad stisnete C dobit ćete 5 od svega. Ova šifra radi samo ako ste Commander.

Deus Ex

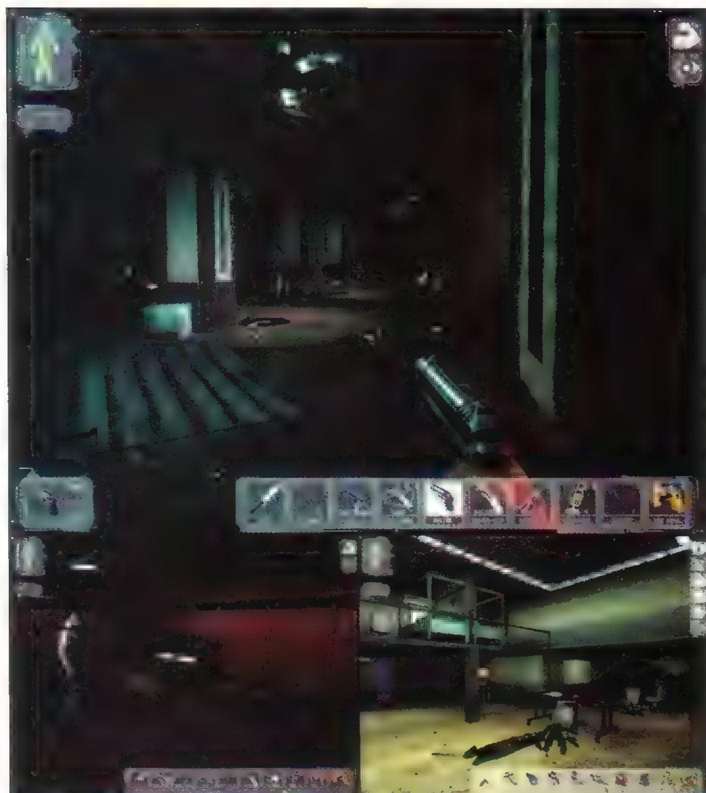
Deus Ex je kompleksna igra, mješavina je to mnogih žanrova te nam stoga i nudi veliku slobodu izbora. Neki je put ta sloboda zbunjujuća jer se dosad vrlo malo igara radilo po tom konceptu, zato ćemo u ovom Savjetu više pokušati pojasniti neke stvari i uvesti kakav-takav red u tu "slobodu" Napisao: Goran Račić



Kako smo već rekli, Deus Ex je igra koja nudi mnogo toga. U stvaranju igre veliki su napori uloženi u to da se igraču pruži mogućnost njenog prolaženja na više načina. Zbog mješavine mnogih žanrova, Deus Ex bi se mogao osloniti na bilo koji svoj uzor, a vi na taj način proći kroz igru, ali kad su vam već ponuđene tolike mogućnosti, bilo bi dosadno izabrati samo jedan put kojim ćete krenuti, stoga ih koristite sve, zabava je zajamčena. Prije svega potrebno je proći tutorial koji vam zorno prikazuje kako sve koristiti stvari i u kojem trenutku. Tako ćete ondje naučiti kako koristiti multitoolove, lockpickove, različite predmete, kako se služiti ključevima, postaviti i deaktivirati granate, uporabiti oružja i mnogo drugih krasnih stvari. Vrhunac svega je posljednji dio tutoriala gdje ćete morati spustiti jedan most da biste prešli na drugu stranu. Tu ćete moći zaobići robota ili ga raznijeti pomoću TNT-a u komadiće, možete naći multitool i hakirati konzolu kojom se spušta most ili jednostavno naći šifru. Iako će vam taj dio pokazati samo mali dio mogućnosti Deus Exa, ipak ćete se naučiti nekim osnovnim stvarima.

Pri stvaranju nove igre izabrat ćete svoj izgled i raspodijeliti skill bodove. Skillovi ili vještine su vam nužne ako želite igrati Deus Ex kako treba. Svaki skill ima određeni stupanj na koji možete utjecati dodavanjem skill bodova. Njih skupljate tijekom igranja, a dobivate ih nakon uspješno obavljenog zadatka, nakon pronalaženja neke stvari ili kao nagradu za vaše istraživanje zabačenih prostorija. Skillova je 11, a svaki od njih će vam pomoći da se neka vaša vještina digne na novu razinu. Četiri su: untrained, trained, advanced i master. Tijekom igre nećete moći sve svoje skillove podići na master razinu nego ćete morati razmisliti što vam je važnije u životu.

Odmah na početku moja je preporuka da stavite computers skill na advanced i onda ste mirni do kraja igre. Osim standardnog hakiranja u računala, bankomata i sigurnosnih sustava, u sigurnosnim sustavima ćete, osim upravljanja kamerama, moći upravljati i turretima. Ta će vam pomoć biti iznimno važna jer će turreti uništiti mnogo više neprijatelja nego što biste to vi mogli sami. Poslije samo prošećite i pokupite njihove stvari. Isto tako, možete ih koristi za taktiku udari i bježi: ispalite jedan metak u neprijatelja i bježite prema turretu koji je pod vašom kontrolom te se skrijte negdje. Turret će obaviti posao umjesto vas. Upozoravam vas, to ne znači da morate poubijati sve što se miče. Uostalom, to vam neće ni biti moguće jer je često koncentracija oružane snage vaših neprijatelja daleko veća od vaše. Ostala raspodjela skill bodova je na vama. Dva skilla koja je sasvim dovoljno staviti na trained su swimming i weapons: low tech. Nećete vidjeti toliko vode da biste se trebali pretvoriti u aquamana, a



NEŠTO KONKRETNO

Evo nekoliko savjeta koji se odnose na neke konkretne situacije u igri. U misiji gdje srećete svojeg brata koji je prešao na stranu NSF-a, u boingu 747, nemojte ubiti čovjeka kojeg bi trebali ubiti nego razgovarajte s njim sve dok to ne učini agentica Navarre. Nemojte je dirati, ona će svoje dobiti poslije. Čak ni kad vas u jednoj misiji napadne, ne dirajte je, pustite je da vas odvede ili ubije (ne ubije vas, nego samo onesposobi). Kad se probijete iz MJ12 tajne baze, nađite u računalu kill phrase (njezino računalo u UNATCO-ovoj bazi i računalo vašeg šefa imaju po jedan dio kill phasea). Kad je idući put vidite, u razgovoru joj spomenite kill phase i bum.

Isto tako kad vas dobri doktor nakon izlaska iz MJ12 tajne baze upita što učiniti, postoje dvije mogućnosti. Ako mu kažete da ide u Hong Kong, onda će vam kad se nađete ondje dati jedan upgrade kanister, a ako mu kažete da ostane i špijunira u Parizu, nađite ga i on će vam reći Guntherov kill phrase. Odaberite što vam je draže.

Svaki put kad ste u Hell Kitchenu posjetite obližnji kafić jer ćete dosta često naletjeti na nekoga tko će vam pomoći u budućnosti.

U Hong Kongu, došavši do žene u hotelu, razgovarajte s njom, a potom ubijte i nju i sluškinju, ali potiho i bez aktiviranja alarma.

Kad dođete u tajnu bazu Illuminatia, prije odlaska razgovarajte na heliodromu s mehaničarom te mu potom prosvirajte glavu. Tako ćete spasiti jedinog pravog prijatelja kojeg ste imali u igri. Ne dobivate ništa s tim, ali da se čovjeku odužite.

Kad dođete u raketnu bazu i deaktivirate rakete, morate krenuti u drugi dio hangara, stanite prije tamnog hodnika na čijem kraju stoji jedan MiB (pazite da vas ne vidi). Dignite rešetku i spustite se unutra. Pozovite dizalo i otiđite na drugi kat. Ondje odmah ubijte čovjeka koji stoji na kranu i ponovno dizalom krenite na posljednji kat bez stajanja.

Na posljednjem nivou, ako odlučite poslušati Illuminte, posljednja brojka koja vam nedostaje za isključivanje malih fuzijskih reaktora je 3.

Eto, to su neki konkretni savjeti, možete ih i ne poslušati, igra će tada imati malo drugačiju radnju.

noževe ćete i slične stvari ionako rabiti ponajprije za razbijanje različitih sanduka. Ono nekoliko ljudi što ćete ih napasti nožem sleđa je mizerna brojka, stoga se ne zamarajte time.
Isto tako važan skill je weapons: rifle; od svih oružja najviše ćete rabiti različite puške. Snajper će vam primjerice mnogo puta pomoći da se nekoga riješite iz daljine, i to jednim pogotkom (iznimno će biti učinkovit kad nabavite prigušivač), jurišnu ćete pušku rabiti u borbi s malo više ljudi ili na manjim udaljenostima (i ona će također biti odlična s prigušivačem); ona, osim toga, može ispucavati granate te tako postaje univerzalno oružje. Tu su dakako i sačmarice s dvama vrstama streljiva i kad sve na kraju zbrojite, taj će skill biti iznimno važan skoncentrirali se vi na akciju ili na zaobilaženje neprijatelja jer ćete se prije ili poslije morati boriti.

SKILLOVI

COMPUTER - skill koji vam omogućava da se bavite hakiranjem. Na advanced razini ovaj je skill nešto najbolje što vam se može dogoditi jer, osim što možete hakirati u računala, ATM uređaje, možete u sigurnosnim sustavima, osim gašenja kamera, upravljati i turretima.

ELECTRONICS - skill pomoću kojeg baratate s multitoolovima. Čim je na višoj razini, to vam manje multitoolova treba da biste razbili zaštitu na elektroničkim bravama.

ENVIROMENTAL TRAINING - skill koji odlučuje koje oklope i sl. stvari možete koristiti i koliko će trajati (svaki oklop ili pomoćna sprava imaju vijek trajanja).

LOCKPICKING - skill sličan electonics skillu. Jedina je razlika što se umjesto multitoolova upotrebljava lockpick za obijanje običnih brava na vratima.

MEDICINE - skill čijim povećavanjem povećavate i učinak vaših medkitova. Oni na višoj razini daju i više zdravlja, a vi primate manje štete pri bliskim susretima s neprijateljem.

SWIMMING - skill koji vam koristi ako se često krećete po vodi, omogućuje brže plivanje i duži ostanak pod vodom. Kako vidite, posve nekorisno.

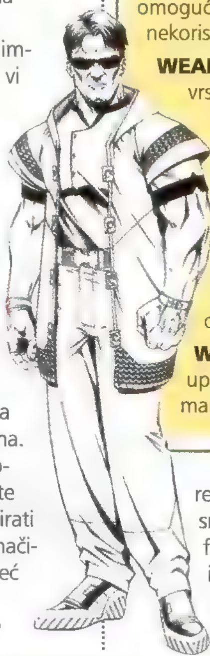
WEAPONS: DEMOLITION - skill koji služi za rukovanje različitim vrstama granata i njihovim deaktiviranjem. Što je veća razina, granate su točnije i razornije.

WEAPONS: HEAVY - skill koji će vam omogućiti bolje rukovanje teškim oružjem, npr. GEP gunom ili LAW-om.

WEAPONS: LOW TECH - skill koji će vam omogućiti bolje baratanje noževima, palicama i sličnim oružjem.

WEAPONS: PISTOL - skill koji će vam omogućiti bolje rukovanje običnim pištoljem, tihim pištoljem, samostrijelom i sličnim oružjem.

WEAPONS: RIFLE - skill koji ćete trebati najviše. Pomaže kod uporabe snajpera, jurišne puške, otpiljene sačmarice, jurišne sačmarice i sličnih vrsta oružja.



Krenimo dalje

Osim skillova, vaš lik koristi i druga pojačanja. Prva su ona za oružje. Tu spadaju ponajprije modifikatori koji se mogu nadograđivati na određena oružja učinivši ih još boljima. Tu je i prigušivač koji nadograđujte na sve što stignete (pištolj ne možete modificirati time jer postoji posebna inačica pištolja, silent pistol s već ugrađenim prigušivačem), potom modifikator daljine koji povećava domet, pa recoil modifikator koji smanjuje trzanje, pa modifikator za preciznost, ima ih. Želite li što manje gužve i veću učinkovitost, preporučujem prigušivač na svakom oružju koje ga može imati.



Drugo pojačanje odnosi se na vaš lik i javlja se u obliku augmentation canistera, tj. nanotehnologije koja se ugrađuje pod vašu kožu dajući vam posebne sposobnosti. U svojem tijelu imate mjesta za deset poboljšanja. Svaki taj "kanistar" s poboljšanjima ima dvije funkcije, a vi morati izabrati samo jednu. I tu se javljaju problemi, što i kako iskoristiti.
To, dakako, ovisi o vašem načinu igranja. Ako ste više zagrijani za šuljanje, uzet ćete silent run umjesto dodatne brzine, a umjesto poboljšanja za vaš ciljnik uzet ćete poboljšanje s kojim vidite u mraku i kroz zidove.
Svaka sposobnost dobivena pomoću nanotehnologije može se *upgradeati* (ne baš sva, ali dobrih 90%) pronalaskom *upgradea*. Svaki *upgrade* će vam dati nove sposobnosti i smanjiti potrošnju energije koju određeno pojačanje koristi. Energija se dobiva preko jedne vrste medkitova koji su zapravo spremnici bioenergije ili kod robota koji su specijalizirani za to.
Osim samih *upgradea*, sve se nanotehnologije mogu trenutačno prebaciti razinu više ako imate ugrađeno sintetičko srce. Sintetičko srce dolazi kao jedna od nanotehnologija i ne može se upgradeati te troši dosta energije,

hackermanija

SOUTH PARK RALLY

Da biste uključili Cheta mode, trabate prvo uspješno završiti prvenstvo (championship mode) bez korištenja tokena.

Igrajte kao:

Bebe	Izgubite Cowdays utrku ali tako da ne pokupite neki health power-up
Big Gay Al	Pobijedite na Pink Lemonade utrci
Cartman Cop	Pogodite Chicken Lovera pet puta sa *salty balls* u Read A Book Day utrci
Smrt	Pobijedite u Halloween utrci ne bacajući više od 4 slatkiša u isto vrijeme
Grandpa	Pobijedite u Halloween utrci
Isus	Pobijedite na Christmas utrci
Terrance and Phillip	Skupite 4 skrivena power-upa na Christmas utrci
Satan	Pobijedite na New Years utrci
Mr. Garrison	Aktivirajte sva 4 *checkpointa* u Rally Days 2 utrci
Scuzzlebutt	Nađite Phillip Phart na Easter Egg Hunt utrci. Tada nađite vodopad i Phartom se probijte do Golden Cow pokraj vodopada.



DESCENT: FREESPACE THE GREAT WAR

Da biste pogledali sve filmove: tijekom misije upišite freespacestandsalone
Šifre se koriste tako da držite gumb tilda (gumb lijevo od 1) i stisnete neki od navedenih gumba dolje. Napomena, ovim se šiframa ne može napredovati u misijama osim ako niste Vasudan, Terran ili Sivan Gauntletsi.

Neograničeno oružje za sve brodove	SHIFT+W
Neograničeno oružje za igrača	W
Uništiti metu	K
Označiti sve bonus ciljeve postignutima	ALT+G
Označiti sve primarne ciljeve postignutima	G
Označiti sve sekundarne ciljeve postignutima	SHIFT+G
Poslati poruku neprijatelju	C
Isključite fiziku u igri	O
Neranjivost	I
Nanesite 10% štete meti	ALT+SHIFT+K



ali kad je uključeno, daje svim vašim nanotehnologijama razinu više. Ako trebate određeni *boost* sposobnosti, radi savršeno. *Skillove* ćete nadograđivati po vašem ukusu, ali su neki više nego poželjni. Recimo, već prije spomenuto sintetičko srce i sposobnost da se liječite pomoću vaše bioenergije su dvije univerzalne sposobnosti i uvijek su potrebne. Ostatak ćete prilagoditi svojim potrebama i načinu igre. Ali, prije svake ugradnje razmislite što vam točno treba i kako to radi u skladu s vašim prijašnjim sposobnostima i skillovima. Tako, primjerice, ako imate skill za weapons: low tech na višoj trazini, nemojte stavljati sposobnost koja će vam povećavati snagu u borbi prsa o prsa jer vam to jamči već prijašnji *skill*.

Brzi na okidaču

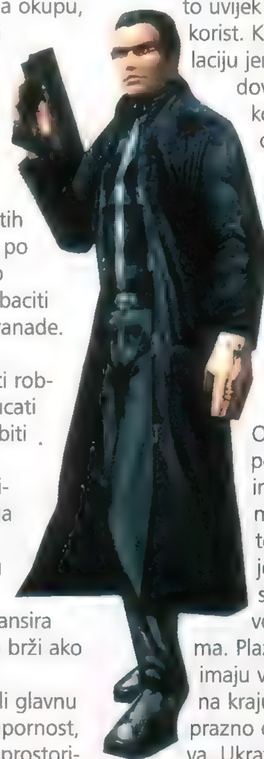
Kako Deus Ex ipak nije igra za mekušce, ima tu pucanja i bacanja bombi (izgledat ćete k'o Boško Buha; mlađi ne znaju te partizanske *spike*).

Važno je znati koristiti pravo oružje u pravo vrijeme. Ako u nekim trenutcima nemate pravo oružje, bolje je prolaziti igru kao *sneaker*, tj. skrivati se u mraku i zaobilaziti akciju nego uletjeti u borbu s nečim sasvim beskorisnim. Isto tako važno je koristiti određena oružja na otvorenim i zatvorenim prostorima. Zapravo, sve ovisi koliko je daleko dugme za objavu alarma. Kod otvorenih prostora tražite što više pozicije, zgrade su odlične za igranje snajperista. Kad ste zauzeli položaj na nekom krovu, preporučujemo uporabu strelica za uspavljivanje, dakako, ako su vam protivnici biološka stvorenja (malo upozorenje, MJ12 commando je tehnološki pojačan čovjek i zato ga nemojte pokušati uspavati jer to predugo traje, a možda i ne uspije, ali kako je čovjek, možete mu "prodati foru" s nevidljivošću). Oni će na taj način nakon nekog vremena pasti u nesvijest, a vi ćete pokupiti njihovu opremu. Ako ih je više na okupu, najbolje je rješenje baciti gas granade i kad se počnu gušiti, dokrajčiti ih.

Problem je ako je to mješavina žive sile i tehnike. Tada se preporučuje uporaba različitih oružja i skidanju jednog po jednog. Ili možete sve to okrenuti u svoju korist i baciti pred robota scramble granade. Scramble granade će na određeno vrijeme zbuniti robota tako da će početi pucati po svojima. Problem će biti jedino ako to pokušate učiniti s vojničkim robotima, njima treba od svega po dva jer su iznimno čvrsti. Dok vi bacite prvu granatu, on se već okrenuo prema vama i lansira rakete. Morate biti malo brži ako se želite sukobiti s njim.

Kod udaranja po živoj sili glavnu ulogu ima preciznost i upornost, pogotovo u zatvorenim prostorima. Likove u Deus Exu možete gađati u nekoliko zona, a to su: ruke (obje), torzo, glava i noge (obje). Ako imate dosta vremena i ako mislite da ste precizni, možete izbiti nekom oružje iz ruke, ali to se rijetko kad događa.

Preporučujem da ciljate u glavu i pucate dok gad ne padne. Ima jedana stvar koja uistinu iritira: ako se prišuljate liku i zapucate mu u glavu, obično pada nakon prvog pogotka, ali ako vas vidi, čini se da mu se tijelo naglo stvrdne te pada tek nakon tri pogotka. I baš zbog toga je važno prišuljati se neprijateljima i igrati se snajperista. Koristite sanduke i ostale elemente za skrivanje, tamni su kutovi odlični za to. Što se tiče zgrada, nikad, ali nikad ne ulazite na glavni ulaz. To je smrt. Uvijek postoji neka rupa kroz koju se možete provući ili kakava stražnja vrata kroz koja možete ući bez puškaranja. Znatan broj zgrada ima odličan sustav klimatizacije (pogotovo VesaLife i podzemna) te to uvijek iskoristite u svoju korist. Krećite se kroz ventilaciju jer će vas to obično dovesti do mjesta na koje inače ne biste došli bez borbe.



Mnogo je lakše sa stropa pucati po jadnicima koji ne znaju što ih čeka nego udarati o prsa. Deus Ex nije čisti FPS i, kako smo već rekli, nema potrebe da počistite cijeli nivo.

Od težih oružja preporučujem GEP gun jer ima dvije vrste raketa i melje živu silu i tehniku. Flamethrower je O.K. ako se borite samo protiv običnih vojnika, baš kao i plazma. Plazma i bacač plamena imaju vrlo malo streljiva pa na kraju ispada da vučete prazno oružje u većini slučajeva. Ukratko, to je to, ostatak



SAVRŠENI INVENTAR PO RAČIĆU

Eto, završivši igru dvaput (prvo na najlakšoj razini, onda na najtežoj), mogu otprilike govoriti što bi se sve trebalo naću u savršenom inventoriju. Ali tek pri kraju igre (posljednja tri poglavlja) on će doći do izražaja, dotad eksperimentirajte sa svim i svačim. I na što to sliči? Prije svega tu je samostrijel (po mogućnosti s ciljnikom), pa zatim silent gun, pa snajper (s prigušivačem), potom jurišna puška (isto tako s prigušivačem), automatska sačmarica i na kraju GEP gun. Od bombi tu je LAM (barem 3-5 komada u svako vrijeme), gas granade (5 komada za savladavanje žive sile), EMP granade (barem 4) i scramble granade (2 komada minimum). Od ostalih predmeta tu biste trebali naći lockpick (8-12 komada), multitool (isto tako 8-12 komada), medkit (15 komada, uvijek na maksimumu, a da bi se to postiglo, treba imati poboljšanje koje pretvara bioenergiju u zdravlje) i na kraju biocell (10-20 komada).

Ako ne možete to postići, nema veze, vjerojatno se vaša igra temelji na nekom drugom načinu, različitom od moga. Pa ipak, sve je ovo napisano u najboljoj namjeri da vam olakšam život.

JOYPADS

JOYSTICKS

WHEELS



odaberite!

[mi imamo **sve** što trebate]

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

MelComp d.o.o.

tel./fax: **042/350-400**

URL: **http://www.melcomp.hr**

e-mail: **servis@melcomp.hr**

našu robu potražite kod naših partnera

DEALERI VELEPRODAJA

GLOBUS PARTNER Zagreb (01) 481-7700, **TEHNIČAR COMPUTERS** Zagreb (01) 3837-163, **KERNER** Zagreb (01) 3862-141, **INFRA** Osijek (031) 378-566, **TEXPERT** Đakovo (031) 816-439, **BMB NETCOM** Karlovac (047) 621-823, **COMWARE** Split (021) 349-063, **KOM-PAST** Krapina (049) 371-409, **IRI ECONOMIC** Opatija (051) 218-340, **OFFICE COMPUTERS** Hvar (021) 741-749, **FOTON** Krapina (049) 376-710, **HOBIT** Rijeka (051) 336-280, **LIMEX** Čakovec (040) 314-656, **KONTO** Požega (034) 281-580, **ARKA SERVIS** Koprivnica (048) 642-322, **JES** Nova Gradiška (035) 362-482, **FARN d.o.o.** Rovinj (052) 830-333, **IBIS** Virje (048) 897-232, **POS-TRADE** Split (021) 357-150, **IN SERVIS** Ludbreg (042) 810-074, **KONTO** Varaždin (042) 313-608

DEALERI MALOPRODAJA

BIROSTROJ COMPUTERS Zagreb (01) 3841-439, **HOBIT** 336-280, **IN SERVIS** (042) 665 074, **PRODAJNI CENTAR 93** (01) 4817-701, **MISLAV INFORMATIKA** Slavonski Brod (035) 443-149

SAVJET VIŠE

Vampire

S obzirom da se igra većim dijelom svodi na borbu, nećemo se usredotočiti na pisanje rješenja nego na ono što ljude najviše zanima: na discipline i borbe protiv bossova. A ako nam ponestane teksta za wordcount, tko zna... možda nešto napišemo i o oružjima

The Masquerade Redemption

PIŠE **Damir Rukavina**

Quick Item slotovi

Načelno, u njima je najpametnije držati *blood poucheve* i zalihe ofenzivnih *spellova* koji vam mogu pomoći u odgovarajućoj situaciji. Primjerice, ako neposredno prije borbe s *bossom* odlučite preurediti nekoliko *slotova*, najbolje je imati pri ruci koji *Walk The Abyss skrol* pomoću kojeg možete zbrisati prije negoli vas dušman sreže u korijenu. Za torporizirane vampire unutar vaše družine ne brinite, ako se teleportirate u *haven*, oni idu s vama, bili mrtvi ili živi. Kad smo već kod toga, vrlo je važno (pogotovo u počenim dijelovima igre) imati dobru opskrbu *Awaken* i *Walk The Abyss skrolova*. Prvi služe za dizanje vaših kolega iz torpora, dok drugi čine ono što *Town Portal skrolovi* čine u Diablu. Cijena inih zapravo i nije prevelika pa kad malo uznapredujete kroz igru, trošak za pet-šest takvih bit će zanemariv u usporedbi s problemima koje bi neprisutni član družine mogao prouzročiti (pogotovo neposredno prije borbe s *bossom).*

Oprezno s krvlju

Upamtite, stalno morate provjeravati imate li dovoljnu zalihu krvi, ponajprije stoga što vaši likovi dobivaju lošije *rollove* ako je zaliha niska, a da bude još gore, ako netko od kolega upadne u *frenzy*, najvjerojatnije će zaskočiti nekoga od svojih i popiti mu jedan dio krvi. Problem je što ćete, ako vam je količina crvene tekućine mala, umrijeti padne li vam *bloodpool* na nulu, što ujedno znači da i u slučaju kad vaš lik ima puno zdravlje, sve pada u vodu. To vrlo iritirajuće stanje izbjegava se redovitom opskrbom krvlju uzetom bilo od prolaznika, bilo od protivnika (vampirske ili ghoulovske vrste, dakako). Uspješno hranjenje se potiče razvijanjem *feed* discipline. Ta važna osnovna (*basic)* disciplina znači veću vjerojatnost da ćete uhvatiti negativca za vrat usred borbe te se za kraće vrijeme bolje nahraniti. No, važno je paziti i na drugu krajnost. Naime, ako svojim družbenicima date previše krvi (u zalihama), oni će to najvjerojatnije iracionalno potrošiti na prvog protivnika koji naiđe, što zapravo i je najgore - jer ste vi vjerojatno kanili gore navedeno iskoristiti u nekoj primjerenijoj situaciji. Nadalje, dosta je važno njegovati discipline vezane uz *thaumaturgyju*, vampirsku inačicu čarolija. Način na koji koristite krv za tu sposobnost zna biti upitan ako neki od "sporednih" likova ima gore navedene sposobnosti. U tom slučaju morate prebacivati kontrolu na njega, što vašeg "protagonista" prebacuje u ruke manje-više nesposobnog *character* AI-a koji će mu rezerve plazme potrošiti prije nego što se stignete snaći.

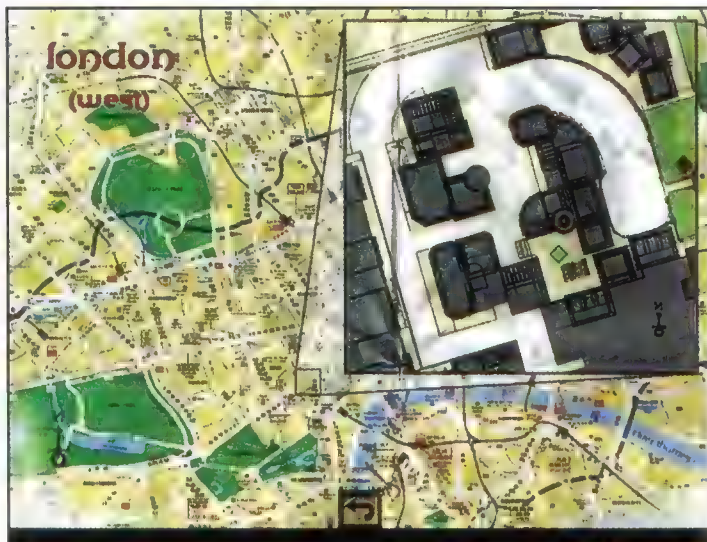
Disciplinarnost

Kad naiđete na knjige vezane uz discipline, dobro razmislite kome ih dajete. Savjetujem vam da većinu potrošite na Christoffa (pogotovo *thaumaturgy*), a "dupliće" na likove koji imaju najveći mogući potencijal iskorištenja. Imajte još jednu činjenicu na pameti, a to je da ćete sve likove u družini (osim vaše malenkosti, dakako) izgubiti pri prijelazu iz srednjeg vijeka u moderno doba. E, da... također pripazite da prije završne borbe srednjeg vijeka (unutar tvrđave zaposjednute od strane Tzimitscea) sve iskoristite što više možete jer svi itemi u vašem











inventaru nestaju s gore navedenim prijelazom (osim *Eldar Finger* i mača koji nosite). Upamtite, bit će dovoljno da osnovne discipline treniraju dva najjača lika u družini. Dva najveća razloga za to su čarolije pod imenima *Awaken* i *Walk The Abyss*. Prva služi za brzo dizanje vaših suboraca iz torpora, dok je druga svojevrsni *town portal spell*. Koliko će vam trebati pojedini od njih ovisi, teoretski, o insaliranoj inačici igre. Ako imate ubačenu zakrpu koja omogućuje pauziranje tijekom borbe i čuvanje igre na bilo kojem mjestu, jedan dio savjeta iz ovog vodiča može otići niz vjetar. No, ako ste PRAVI MUŠKARCI, onda ćete vjerojatno igrati bez *patcha* (ili ćete ugasiti računalo i izaći na svjež zrak, što je vjerojatno bolja solucija nego pet sati igranja igara poput ove). Uglavnom, *Walk the Abyss* vas baca u vaš *haven*, gdje možete *saveati* igru, trošiti svoje iskustvo na nove discipline ili se odmoriti i povećati zdravlje (ali ne i krv) na maksimum. Samu krv pribavljate hraneći se smrtnicima u gradu, neprijateljima u tamnicama ili paketićima plazme/bočicama krvi. Još jedna iznimno korisna čarolija je *Rain of Fire*, disciplina koja proizvodi...hm... vatrenu kišu koja obično ubija trenutačno, a kod opakijih likova pojačava *frenzy* do te razine da počinju napadati vlastite suborce. Slična je stvar i vatrena strijela. *Frenzy* kod neprijatelja je i dobra i loša stvar iz dva jednostavna razloga. Dobro je što neprijatelj počne bez veze mahati oružjem, u većini slučajeva ne pogađajući vašu malenkost. Loše je pak što će vas, ako ste blizu i ako negativac ima dosta visoki *feed*, najvjerojatnije zgrabiti za vrat te smanjiti *bloodpool* na nulu... a svi znamo što se tada događa. Takvo stanje obično dobro neutraliziraju *dominate* discipline koje u većini slučajeva ili zabezeknu ili paraliziraju protivnika, što ga pretvara u živu (ili mrtvu... k vragu i te igre s mrtvacima, čovjek se zbuni) vreću za udaranje.

Taktika pri napadu/obrani

Jedan od najvažnijih čimbenika pri igranju ovog *roleplayinga* je adekvatan izbor disciplina prije same borbe. Različiti neprijatelji zahtijevaju različit pristup, no sve se uglavnom svodi na kombiniranje najboljih svojstava svih vaših članova družine. *Bossovi* su načelno najzahtjevniji protivnici (logično), no ako složite odgovarajuću strategiju, velika je vjerojatnost da nećete imati prevelikih problema. Načelno, pristup borbi može biti dvojak: da neprijatelj guta samo *aggravated damage* ili da stojite u "anything goes" poziciji, što je, teoretski, lakše jer možete koristiti projektile i *rain of fire*. Imajte na umu, doduše, da pri *close combatu* koristite oružje koje najviše odgovara trenutačnom protivniku (*blunt* ili *bashing* oružja za golema, primjerice). Brze napade neka koriste vampiri slabije građe i neka napadaju sleđa. *Dominate* i *presence* discipline nemaju nikakvog učinka kod *bossova* pa ne pokušavajte ništa ako nemate *skill* na petoj razini (iako ni to nije jamstvo uspjeha). *Aggravated damage* radi kod vukodlaka (garoua, ne Tzimitscea), Setitea, Vozhdova i vojvode Vukodlaka. Najbolja metoda za to su *feral clawsi* u kombinaciji s *potenceom* i *celerityem* ili, eventualno, *decay* ili *depravation* (uzmemo li u obzir da vam je *humanity* dovoljno nizak).

Jedna za kraj

Zapamtite da je *humanity* najvažniji stat koji glavni lik posjeduje. Osim prije navedenih zaostataka koje niski *humanity* donosi, tu je i sam kraj igre. Ako imate visoki *humanity*, na kraju postoji samo *happy end*. Ako ste "srednji", možete izabrati hoćete li postati negativac ili pozitivac, dok se s niskim *humanityjem* vaš status normalne osobe negira lošim krajem koji nitko ne bi poželio (osim nekoliko rezidentnih diktatora). Eto, koliko je stalo, stalo je... možda će u idućem broju pasti malo više savjeta za ovu igru, a do tada... eeeeee.



HELP LINE

S.O.S

U životu svakog igrača dođe trenutak kada treba priznati poraz i napisati pismo Hackerovom SOS timu. Ovdje upošljavamo mladi, kreativni tim koji će riješiti probleme iz bilo koje igre. Nije li lijepo mirno spavati, znajući da netko na ovom svijetu brine o vašim problemima?

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM Janus Press d.o.o.
("SOS")
Majstora Radonje 10/I,
10 000 ZAGREB

MAILOM
hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: SOS

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

The Curse Of The Monkey Island

? Imam jedan problemu igri The Curse Of Monkey Island. Zapeo sam na prvom CD-u u drugom dijelu "The Curse Gets Worse". U 50. broju Hackera rekli ste: "...stavi bube (lice) na češalj..." Gdje mogu naći te bube i kako one izgledaju? Nadam se da ćete mi pomoći. Unaprijed hvala!

Krunoslav

! Bube (lice) potražite u *Theateru* (kuća sa znakom "Speare!"). Ondje pregledajte gusarev kaput i uzmite *dandruff*, otvorite džep i naći ćete bijelu rukavicu, sadrži također i bube.

Tomb Raider 2

? Zapeo sam u Tomb Raideru 2 na drugom nivou. U Veneciji sam. Na početku ubijem dva psa i čuvara s palicom. Potom ubijem čovjeka na balkonu i dođem do kuće u kojoj je bio čuvar. Popnem se na krov i, vidjevši da ne mogu ništa, vratim se dolje. Uđem u vodu, zaronim ispod velikih vrata nasuprot kuće i nađem se u prostoriji s čamcem. Ondje stisnem gumb na zidu i otvore se vrata u drugoj kući u koju ne mogu ući. U prostoriji je i ključanica, ali nigdje ne mogu naći ključ za nju. Sjednem u čamac, ali s njim ne mogu izaći van iz prostorije jer su vrata zatvorena. Što da radim? Pomozite mi!

Kristijan iz Velike Gorice

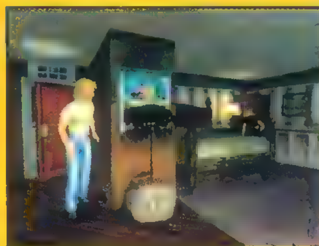
! U maloj kućici nasuprot prostorije u kojoj je parkiran gliser pokupite *flares* sa stola i popnite se sve do vrha (morat ćete stalno siskati prekidače sa strane dok se penjete kako bi vam se otvarala gornja vrata. Na krovu pucajte iz pištolja u prozore i skočite u hodnik pokraj. Popnite se kroz drugi prozor koji ste upravo polomili paljbom iz pištolja, skočite na ceradu, a s nje na balkon na kojem je i ključ od garaže s gliserom. Na tom ste balkonu već prije ubili jednog čuvara. Potom se vratite u hodnik u kojem ste maloprije bili i prođite desno kroz vrata, dalje vam je sve jednostavno pa vam nećemo kvariti daljna iznenađenja!

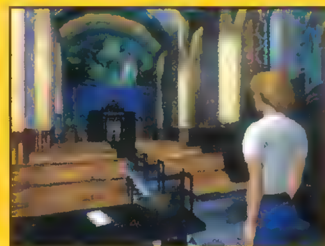
GABRIEL KNIGHT 3

? Pozdrav svima! Problem je u Gabriel Knight 3. Još sam na prvom danu. Ne mogu nikako Mosleyju uzeti putovnicu i prerušiti se u njega da bih uzeo zeleni motor. Unaprijed hvala! P.S.Strašno sam očajan. Cijeli će mi dopust proći u mukama.

Dubravko

! Razgovarajte s Mosleyjem o njegovoj putovnici u njegovoj sobi, potom upotrijebite *candy* na stolu ispod slike koja prikazuje uličnu scenu (drugi kat hotela). Pritisnite *room buzzer* za sobu #33 (hotel lobby). Pokupite putovnicu iz Mosleyjevog džepa dok on jede *candy* koji ste ostavili na stolu (drugi kat hotela). Nakon toga pokupite *gold coat* iz Mosleyjeve sobe i pokupite *black pen* sa stola dok nema Jean (hotel lobby). Potom pokupite *packet of syrup* iz buffet stola (hotel dinning room). Upotrijebite *black pen* na putovnicu, te *black fibbers* na sirup da biste stvorili brkove. Isto tako upotrijebite *cap* na *gold coat* te brkove na *gold coat,* a onda time prerušite Gabriela.





Sve o DVD-u!

Bok! Imam nekoliko pitanja, a sva vezana uz DVD.
Je li bolje kupiti DVD player i TV, a poslije, kada pojeftini, i playstation ili je bolje kupiti kompić?
Možete li mi reći koji je najbolji DVD player i koji mi preporučujete do 4500 kn?
Trebam li kupiti 4-kanalske zvučnike?
Ako trebam, recite mi koje - do 700 kn?
Što znači kada DVD player ima AC3?

Petar Čolić, Zagreb

[illegible] računalo ti nudi mnoštvo toga za raditi na njemu, [illegible] komfor upotrebe, ni kvaliteta slike nikada mu neće biti bolji od onih što ih postižu [illegible] DVD Player i TV. Ako ne misliš koristiti programe, Internet i slične ljepote koje nudi PC, odluči se za TV/PS2 (pretpostavljam da misliš na Playstation 2) kombinaciju koja štedi novac, jer je PS2 istodobno i DVD player. Ako si pak sljedban Interneta i treba ti osobno računalo, nema dvojbe – multimedijski opremljen PC tvoj je izbor.

2. Previše je modela na tržištu da bi se objektivno moglo izdvojiti jedan kao najbolji. Donedavna je kao najbolji i najopremljeniji slovio Pioneer 717 model, no nakon njega izašlo ih je nebrojeno mnogo, različitih proizvođača. Best Buy po meni je Pioneer 525 koji se, modificiran, može nabaviti za nekih 3.500 kn. Također, u obzir valja uzeti i [illegible] dalekoistočne marke čiji su uređaji tvornički regionfree i reproduciraju mp3 zapise s CD-ROM-a.

3. 4-kanalni zvučnici nisu nužni, a ako ih baš i [illegible], naša preporuka je Cambridge Soundworks FPS 2000. Imaj na umu da za 700 kn možeš dobiti samo zvučnike niže klase, no ako je to [illegible] za njih možeš [illegible], radije kupi dva kvalitetna nego četiri loša.

4. AC-3 je kratica od Audio Coding - 3. Što je sinonim za Dolby Digital tip digitalne obrade podataka. AC-3 dekoder digitalni signal pretvara u 6 kanala analognog signala koji potom iz DVD playera cinch priključcima ide u pojačalo. Nerijetko je praksa da se Dolby Digital dekoder nalazi u A/V pojačalu/receiveru.



Ovaj mjesec prevladavali su problemi vezani uz grafičke kartice. Mnogi od vas odlučuju se nadograditi svoj PC upravo novom grafičkom karticom, a mi vam pokušavamo savjetovati što je najbolje za vas!

BEZ PANIKE

PIŠITE NAM

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Hackerov hardveraški tim odgovara na vaše upite!

POŠTOM
Janus Press d.o.o.
("BEZ PANIKE")
Majstora Radonje 10/I,
10 000 ZAGREB

MAILOM
hacker_helpline@janus.hr
SUBJECT: **BEZ PANIKE**

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku BEZ PANIKE u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

NADOGRADNJA KANTE

Ovako, zanima me što bih mogao nadograditi u svoju kantu kako bi što bolje i brže radila.
Trenutačno imam Pentium 200 MMX, 48 MB memorije, Voodoo 2 3Dfx 12 MB, HDD 2,1 GB, CD-ROM Sony 24x <snip>... Sve mi se igre i programi nekako vrte, no nisam zadovoljan, jer znam da je P200 MMX već stari fosil. Htio bih nadograditi hard disk, barem nečim od 15 GB, brži (barem 50x CD-ROM). Grafičku bih također mijenjao, i to recimo Voodoo 3 3000. Što vi mislite o svemu tome, i što mi konkretno preporučujete?

Igor Gajić

Ovakva konfiguracija kakva je tvoja je prilično dobro izbalansirana za izvlačenje maksimalnih performansi iz pojedinih komponenti. Prvi korak u nadogradnji trebali bi ti biti procesor, matična ploča i memorija. Cijene procesorima padaju brže nego ikad i jedan Celeron 533 ne bi smio biti izvan financijskih dometa.
Radi optimalnih performansi sustava, nikako nemoj ići ispod 64 MB memorije. Ove izmjene dovoljne su za višestruko ubrzanje računala.
Što se hard diska tiče, preporučujemo ti 20 GB model, brzine vrtnje 7200 rpm, Western Digitalov ili IBM-ov. Novi CD-ROM se ne isplati kupovati, osim ako stari pokazuje znakove neispravnosti – tj. loše čita CD-e i slično. Što se grafičke kartice tiče, preporučujamo ti GeForce 256 DDR s 32 MB memorije koja je trenutačno u svojoj *Best Buy* fazi.

SVAKI POČETAK JE TEŽAK?

Prije 10 dana kupio sam računalo. Ne znam instalirati igrice s DEMO CD-a. Molim vas pomozite.

Dubravko



Iako smo sigurni da si dosad riješio problem, napisat ćemo ukratko rješenje kako ostali eventualni početnici ne bi ostali na suhom. Svaka igrica, bila ona DEMO ili potpuna verzija, na neki je način arhivirana na CD-u, najčešće zapakirana. Programčić koji je instalira na čvrsti disk naziva se najčešće setup.exe. On će automatski stvoriti potrebno strukturu direktorija, prekopirati datoteke na potrebno mjesto te stvoriti ikone i unose na Start izborniku radi lakšeg pokretanja igre. Gotovo svi originalni CD-i koriste autorun funkciju kojom Windowsi pokreću određeni program umetanjem CD-a u čitač, tako da se instalacija igre najčešće svodi na stavljanje CD-a u uređaj, čekanja nekoliko sekundi i stiskanja gumba INSTALL.

KOJI PISAČ?

Bog!
Ne znam koji pisač kupiti. Moja konfiguracija je Celeron 433... <snip> itd. Pisač ne smije biti skuplji od 1500 kn. Molim vas da mi napišete gdje ga mogu nabaviti.
Puno pozdrava svima iz redakcije, i samo tako nastavite.

Vjerni Ivan iz Karlovca

Tvoje nabrajanje konfiguracije smo skratili jer je potpuno nebitno za izbor pisača, bitno je jedino ima li ti računalo USB port jer se trenutačno ponuđeni pisači spajaju na računala ili USB-om ili paralelnim portom koji je, usput rečeno, višestruko sporiji.Za kućnu uporabu svakako ti preporučujemo Ink-Jet pisač u boji. Trenutačno predstavlja iznimno dobar omjer uloženog i kvalitete ispisa. Za 1500 kn kupit ćeš Ink-Jet srednje klase. Predlažemo ti kupnju nekog od modela poznatijih proizvođača u tom cjenovnom razredu (Epson, Hewlett Packard). Od tih pisača možeš očekivati gotovo fotografsku kvalitetu ispisa, no samo na specijalnom papiru. Jedina mana Ink-Jet pisača je relativno brza potrošnja tinte, imaj to na umu prije nego kreneš ispisivati velike fotke. Za točnu cijenu i lokaciju trgovca predlažem ti da prošećeš po oglasnim stranicama naših partnera u Hackeru.

KOJI DVD?

Planiram nadograditi računalo DVD-čitačem. No, totalno sam zbunjen. Ne bih htio biti ograničen samo na europske filmove nego bih s vremena na vrijeme pogledao i koji američki. Vrlo jednostavno pitanje – koji DVD-ROM je regionfree?

Milan, Dubrovnik

Broj *regionfree* DVD-ROM-ova se uvelike smanjio u posljednje vrijeme, no još uvijek postoje iznimke koji su trenutačni dragulji što se kupnje tiče. Prema našim testiranjima, to bi još uvijek trebao biti Asusov 8x/40x model i u ovom broju testirani Afreey 10x/32x. I mnoge je druge DVD-ROM-ove moguće zamjenom *firmwarea* učiniti *regionfree*, no ne sve! Informacije o tome koji su driveovi *regionfree*, a koji su zaključani potražite na http://perso.club-internet.fr/farzeno/firmware/, gdje je između ostaloga moguće pronaći i zamjenske *firmware*.



One movie to rule them all,
One movie to find them,
One movie to bring them all and in the darkness bind them...

Gospodar **prstenova**

...in the land of Mordor where the shadows lie.

> **"Prema ovome, Star Wars će izgledati kao vikend u zahodu."**
> Sir Ian Holm, budući Bilbo

Riječ je o uprizorenju jedne od najomiljenijih knjiga u povijesti čovječanstva, knjige koja je iznjedrila žanr fantasyja bez kojeg danas, sasvim sigurno, ne bi bilo AD&D-a i Vampire: The Masqueradea, Baldur's Gatea i Planescape: Tormenta, Everquesta i Asheron's Calla, Drakana i King's Questa. Riječ je o kultnoj knjizi današnje cybergeneracije. Pogledajte samo koliko se različitih Gandalfa može naći na Internetu i ICQ-u (a i Hacker ima jednoga – okrenite posljednu stranicu časopisa). U svakom slučaju, po toj knjizi nastaje film.

Želite li više informacija o samoj knjizi, pročitajte specijalni prilog u ovome broju. Snimanje LOTR filma započelo je 11. listopada prošle godine na lokacijama Novog Zelanda. Redatelj, koscenarist i koproducent filma je Novozelanđanin Peter Jackson (*The Frighteners*, *Heavenly Creatures*), u holivudskim krugovima slabije poznat, ali među filmofilima vrlo omiljen redatelj. Inače, film se producira pod nadzorom producentske kuće NewLine u vlasništvu Disneyja. To ipak ne znači da će film imati ikakve veze s tipičnim Disneyjevim filmovima, što je uostalom sasvim strano Jacksonovom kontroverznom redateljskom stilu. Riječ je o vrlo opsežnom i skupom projektu, što će rezultirati vrlo ozbiljnom i raskošnom produkcijom. "Dugujemo profesoru Tolkienu i legiji njegovih obožavatelja diljem svijeta da damo sve od sebe i snimimo ovaj film onako kvalitetno kako i zaslužuje", rekao je Jackson mnogo prije negoli se film uopće počeo snimati, i to bi se moralo obistiniti. A sudeći po prvim slikama i promotivnom videu, i hoće. Newline je u travnju, ne bi li barem donekle ublažio glad LOTR fanova, preko Interneta distribuirao *teaser* video, odnosno kratki film s osnovnim informacijama o produkciji, te, najvažnije, s videoisječcima iz samog filma. Nije ni potrebno reći da su svi koji su ga odgledali pali s nogu od oduševljenja, a *trailer* je oborio rekorde gledanosti *trailera* za Phantom Menace, koji je također bio distribuiran na taj način. Nažalost, video je moguće pogledati samo *streaming* metodom na NewLineovim službenim stranicama za film (www.lordoftherings.net), bez mogućnosti *downloada*, inače biste ga već odavno vidjeli na našem CD-u. Ovako, ako niste u mogućnosti pristupiti *traileru online*, možete barem uživati u slikama na ovim stranicama.

Produkcija

Ne znam jeste li znali, no zanimljiv je podatak da je zapravo riječ o istodobnom snimanju triju filmova: *Družbe prstena*, *Dviju kula* i *Povratka kralja*, što odgovara trima dijelovima odnosno svescima knjige. To je inače prvi put u povijesti da se radi takvo što (uskoro ćemo nešto slično vidjeti i s nastavcima Matrixa, no ondje će se snimati samo dva filma). Produkcija će, po nekim navodima, stajati oko 200 milijuna dolara, no ne smijemo zaboraviti da ćemo dobiti tri cjelovečernja filma. Inače, riječ je o najvećem filmskom snimanju svih vremena na Južnoj polutci. Budući da se snimanje odvija na Novom Zelandu, i to na velikom broju različitih lokacija, bilo je i mnogo problema. Nekoliko su se puta, pri snimanju u nacionalnim parkovima, stanovnici bunili zbog mogućeg zagađenja okoliša, a često je bilo i problema zbog nepovoljnih vremenskih



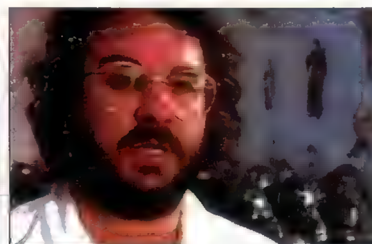
Hobbiton, hobitsko selo, oživljen je tako detaljno da ove fotografije doista podsjećaju na kakvu umjetničku sliku inspiriranu *Gospodarom prstenova*



Sean Bean kao Boromir promatra prsten u odlučnoj sceni prvog filma – uloga nije pretjerano velika i ograničena je na prvi film; naše je mišljenje da bi Sean Bean (Golden Eye, Ronin) bio mnogo bolji Aragorn nego Viggo Mortensen



Ovako će izgledati gradić Bree – vrlo pitoreskno, nema što



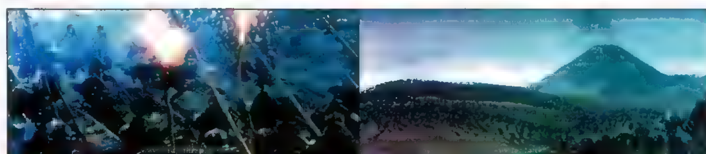
Redatelj Peter Jackson – um iza filmske konverzije *Gospodara prstenova*



Hobiti susreću Nazgule



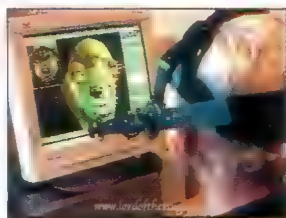
Divlji Orci u napadu!



Nadamo se da neće nedostajati borbenih prizora



Tvrtka WETA Workshop proizvodi minijature, modele i slične predmete za potrebe filma – ovo su neki od njih



Ne treba posebno spominjati čestu uporabu računala u produkciji. Animacija likova je jedna od bitnijih stavki

uvjeta. No, sve se to mora izdržati jer je Novi Zeland idealan za snimanje tog filma ponajprije zbog raznolikog reljefa (planinski lanci, prostrane ravnice i morska obala na tako malom prostoru uistinu su rijetkost) koji će omogućiti prikazivanje cijelog Middle Eartha. Nadalje, tvrtka koje se bavi specijalnim efektima, kao i sam redatelj, također su odande.

Tehnologija

Tehnološka će strana ovog megahita, kojom će se baviti Jacksonove tvrtke WETA Workshop i WETA Digital, zacijelo biti među najjačima. Gotovo da neće biti scene koja neće biti u nekom stupnju digitalno prerađena i uljepšana. Osim toga, posebna će računalna tehnologija biti uporabljena da bi se omogućilo prikazivanje hobita, patuljaka i sličnih bića. Naime, za te se uloge koriste glumci normalne visine, no nakon snimanja ispred zelenog ekrana oni se digitalnom metodom smanjuju na visinu od oko jednog metra da bi se potom uz još veću količinu digitalnog prilagođavanja inkorporirali u scenu snimljenu klasičnim načinom. Postojat će i pandan liku Jar-Jar Binksa. Riječ je o Gollumu, jednom od negativaca i vrlo važnoj karici priče, bivšem vlasniku prstena koji je ljubomoran na Froda i želi mu ukrasti prsten jer smatra da pripada njemu. Gollum će biti potpuno digitalan lik, stvoren računalom, kao i Jar-Jar Binks u *Fantomskoj prijetnji* (no ne tako iritantan, nadajmo se).

Glumci



Svakako najpoznatiji glumac u filmu je mlada holivudska zvijezda **Elijah Wood** koji će zaigrati glavnu ulogu, ulogu hobita Froda. Elijah je poznat po nekolicini tinejdžerskih filmova poput *The Faculty* te po filmu *Deep Impact*. Bit će to svakako njegov dosad najznačajniji projekt pa obavi li dobro svoj posao, to bi mu moglo osigurati doživotnu slavu. Nadajmo se da ga ne očekuje sudbina Marka Hamilla...



Sir Ian McKellen, koji će predstaviti Gandalfa, je glumački daleko najjače ime u filmu. Jedan je od najboljih britanskih glumaca koji je, nažalost, tek u novije doba postigao značajniju afirmaciju izvan Engleske filmovima poput *Apt Pupil* i *Gods and Monsters* te ulogom glavnog negativca Magnetoa u megahitu *X-Men*, i u vrijeme pisanja ovog teksta upravo zaradio svojih prvih pedeset milijuna.



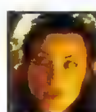
Glumačka legenda **Christopher Lee**, slavan po svojim ulogama u hororima, odabran je za ulogu Sarumana, čarobnjaka i jednog od glavnih negativaca. Lee je navodno bio jako zainteresiran za ulogu Gandalfa, no na kraju je ipak pripala McKellenu.



Viggo Mortensen, bivši maneken te odnedavno i prilično poznat glumac (*Psiho*, *G.I. Jane*, *Savršeno ubojstvo*, *Grimizna plima*), će glumiti Aragorna, kralja ljudi i glavnog vojskovođu u odlučnoj bitci protiv Saurona.



Cate Blanchett smo nedavno mogli vidjeti u našim kinima u debelo zakašnjelom prikazivanju filma *Elizabeth* koji joj je poslužio kao dobra odskočna daska u karijeri. Nakon što je Jodie Foster otkazala ulogu u *Hanibalu,* htjeli su nju pridobiti za tu ulogu, no ona ju je odbila u korist *Gospodara prstenova.* Ova će plavokosa Engleskinja glumiti prelijepu Galadriel, vilinsku kraljicu.



Liv Tyler, nekoć poznatija kao kćerka Aerosmithova *frontmana*, a danas već glumica s kredibilitetom (*Armaggedon, Plunkett & Macleane, U-Turn*), glumit će Arwen, vilinsku ljepoticu koja će (što je popriličnо uznemirilo Tolkien-puritance) od minimalističke uloge u knjizi prerasti u jednu od vodećih uloga u filmu.

Premijera

Prosinac 2001. (Družba prstena), prosinac 2002. (Dvije Kule), prosinac 2003. (Povratak kralja). Brojimo dane...



Orlando Bloom u ulozi vilenjaka Legolasa usred bitke u Helmovom ponoru

PHILIPS

MP3 discman !!!

Upravo u vrijeme izlaska ovog broja Philips diljem Amerike i Europe predstavlja svoje nove proizvode, izdvojimo dva nama najzanimljivija: eXpanium, novi MP3-CD player, i FW-M55 minilinjiu.

Naime, riječ je o prvim proizvodima potrošačke elektronike proizvedenima u velikoj tvrtki koji imaju ugrađenu podršku za MP3 format. Iako Philips nije pionir u tom području, važno je istaknuti da je prvi od velikih i svugdje prisutnih proizvođača (dakako, mislimo tu na proizvođače kakvi su Sony, Panasonic i sl.) zabavne elektronike koji su se odlučili na tako smion potez. Iako je tehnologija za takvo što i prije postojala, čini se da je proizvođače bilo strah prepustiti ljudima izvan računalne struke kontrolu nad tim trenutačno iznimno popularnim načinom slušanja glazbe. Oba su uređaja sposobna čitati MP3 datoteke s CD-R i CD-RW medija snimljenih na klasičnom računalu. eXpanium je uređaj koji će, ako je suditi po našim rekcijama na *press release* o njegovom izlasku, baciti u sjenu sve dosad napravljene prijenosne MP3 playere (Diamond Rio, Creative Nomad i slične) jer su vrlo skupi zbog flash memorijskih kartica s kojima dolaze, a koje po kapacitetu ni kod luksuznijih modela ne prelaze granicu od 64 MB, što je 10 puta manje od kapaciteta što ga nudi CD. U eXpanium je ugrađena najnovija inačica Philipsovog MagicESP (kod standardno enkodiranih MP3 datoteka taj je sustav ekvivalentan anti-shock sustavu s međuspremnikom od 100 sekundi) sustava koji se brine da ne dođe do prekida u glazbi zbog vanjskih utjecaja na player, npr. pri trešnji u hodu. eXpanium pogone dvije AA baterije dostatne za 10 sati reprodukcije MP3-a (toliko MP3 enkodirane glazbe i stane na jedan CD-R) ili 14 sati običnih audio CD-a. U player je ugrađena Dynamic Bass Boost tehnologija koja jamči maksimalno pumpanje baseva pri svakoj glasnoći. Trik je u tome da se i oni smanjuju s glasnoćom tako da ne dolazi do distorzije i potencijalnog oštećenja slušalica. Uređaj ima dva *displaya*, jedan na njemu i jedan na žici od slušalica, na kojima je moguće očitati što trenutačno slušate. Podržane su i MP3 datoteke s varijabilnim *bit-rateom*. Zanimljiv je podatak da uz player dolazi i AC/DC strujni ispravljač koji vam omogućava neprestan playback spajanjem uređaja na vanjski izvor zvuka - npr. upravo na Philipsovu minilinjiu. Naravno, za optimalan rad tih uređaja nužno je računalo s CD-snimačem, što više i nije tolika rijetkost kao prije godinu-dvije. Zanimljivo je da prva minilinija s ugrađenim MP3 mogućnostima ima i CD-changer za tri CD-a, što znači potencijalnih 30 sati neprekidne glazbe! Novi Philipsovi proizvodi trebali bi se na domaćem tržištu pojaviti do kraja godine, a cijena će biti slična, ako ne i ista, minilinijama, tj. discmanima odgovarajuće klase. Dodatne informacije potražite na **www.expanium.philips.com**.





INTERNET

Eksplozija hrvatskog Interneta - i, naravno, niže cijene!

Čini se da se eksplozija popularnosti koja je protekle godine zahvatila *gsm* telefoniju seli na hrvatski Internet.

Smanjenje cijene i poboljšanje usluge magične su riječi. Tri tenutačno glavna Internet providera po broju korisnika i medijskoj zastupljenosti su Hinet, Globalnet i Iskon Internet. Hinet je dugo vremena uživao monopolistički status, no u posljednje se vrijeme trgnuo i dodatno snizio cijene. Najzanimljivije promjene vezane su uz male korisnike (registrirani korisnici, bez pretplate) kojima je cijena surfanja snižena s 13,20/6,60 kn po satu na 6,60/4,40 kn po satu (na to valja dodati i PDV). Malom plus korisniku cijena je surfanja ista kao i prije, tj. tarifira se kao lokalni telefonski razgovor (4,40/3,30/2,20 kn/h + PDV za dnevna razdoblja 07-16/16-22/22-07). Dodatno je pojeftinila pretplata na 79 kn + PDV. I Globalnet je, kao najsvježije dokapitalizirani domaći ISP, uspostavio telefonski broj kojim je na državnoj razini moguće surfati mrežom po lokalnim impulsima uz cijenu pretplate od 81 kn + PDV. Sličnu je stvar istodobno napravio i Iskon Internet, gdje po lokalnim impulsima možete surfati gdje se god u Hrvatskoj nalazili uz Gold pretplatu koja iznosi 88 kn + PDV. Na vama je odluka, a dodatne informacije o samim providerima i jedinstvenim dodatnim uslugama što ih pružaju potražite na **www.hinet.hr**, **www.globalnet.hr** i **www.iskon.hr**.

DIAMOND - S3

Diamond multimedia posustaje, ili?

S3 je nakon preuzimanja Diamond Multimedie odlučio prekinuti razvoj grafičkih kartica. Ta bi činjenica zvučala nevjerojatno prije godinu dana kad je Diamond bio u samom vrhu ponuđača multimedije za osobna računala, zajedno s Creative Labsom. Pa sjetite se samo utjecaja što ga je Diamond imao u vrijeme prvih 3D ubrzivačkih kartica kada su sve 3Dfx Voodoo Graphics kartice na našem tržištu bile prozvane "monsterice" po Diamondovom Monster Graphics modelu? No, otkako ga je preuzeo već poprilično posrnuli, a nekoć legendarni proizvođač grafičkih kartica, S3, kola idu samo nizbrdo. Prvo su prestali proizvoditi grafičke kartice koje nemaju S3 čipove, a sada su posve napustili izradu grafičkih kartica. Doduše, osim profesionalnih OpenGL ubrzivača koji se i dalje razvijaju pod imenom FireGL, ali su bitni samo za uski profesionalni segment tržišta. Službeno objašnjenje S3-Diamond kompanije je da žele preusmjeriti poslovanje na digitalnu multimediju (a što je 3D grafika ako ne digitalna multimedija?) i Internet uređaje koji će se razvijati pod imenom Rio, koji svoju popularnost duguju prvom komercijalnom prenosivom MP3 playeru kome budućnost baš i nije blistava ako je suditi prema novitetima što ih je Philips najavio (vidi članak o Philips eXpanium MP3-discmanu). Više informacija o ovim nekoć velikim tvrtkama potražite na www.s3.com ili www.diamondmm.com.





SONY

PS2 kasni!!!

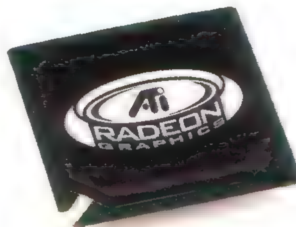
Potražnja za Playstationom 2 u Japanu, najprodavanijim komadom potrošačke elektronike u povijesti iste, ne jenjava predviđenom brzinom, stoga tvornice nisu uspjele proizvesti dovoljno uređaja za planirano europsko lansiranje konzole koje se trebalo dogoditi krajem listopada te je sve odgođeno za jedan mjesec. Zanimljivo je da će PS2 biti lansiran kako je i bilo planirano, 26.10., ali samo u Americi. Sony je predvidio da će ove godine biti prodano oko 10 milijuna konzola, no potražnja je premašila i najoptimističnija očekivanja - samo je u Japanu dosad prodano 4,8 milijuna (prognoza je bili 4 milijuna do kraja godine). Predviđa se da će potražnja i na američkom i europskom tržištu biti veća od predviđenih 3 milijuna po kontinentu. I svi mi u uredništvu ćemo kupiti PS2 iako imamo i PC. A vi?



ATI

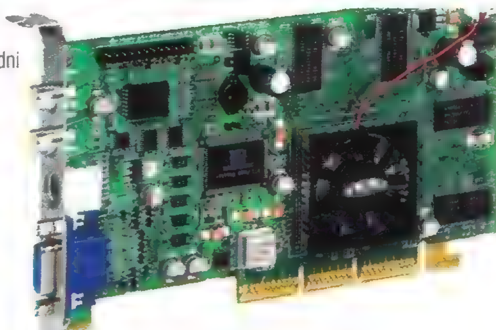
Nove Radeon kartice na tržištu!!

Čak i nešto prije najavljenog datuma ATI je na tržište izbacio novu Radeon seriju kartica koje su po svojim performansama konkurentne GeForce2 karticama.



Dolaze u inačicama s DDR i klasičnom SDR memorijom, s naprednim videomogućnostima ili bez njih, a vijest koja će posebno razveseliti poklonike Apple računala je da je Radeon dostupan i za njihove sustave. Naislabiia u Radeon
seriji kartica ima 3
SDRAM-a, a predst
je kao entry-level rj
nje. Srednjoj klasi
padaju inačice s 32
MB, dvostruko brže
memorije. Kruna p
je All-In-Wonder R
koji, osim vrhunski
svojstava i DDR me
je, ima i napredne
ulaz/izlaz mogućno
i TV tuner. Kartice
trgovinama počele pojavljivati u kolovozu, a već u idućem broju možete očekivati usporedni test trenutačnih šampiona, Radeona i GeForce 2 GPU-a. Više informacija o Radeon proizvodima potražite na **http://www.atitech.ca/na/pages/showcase/ radeon2000/console.html**





APPLE MACINTOSH

BORGovi kao inspiracija?

Apple nastavlja neviđeni *hype* u računalnoj industriji postignut nekonvencionalnim dizajnom računala i svojom novom G4 kockom. Računalo je maksimalno smanjeno, srce mu je G4 procesor na 450 MHz, a dolazi serijski s 20 GB čvrstog diska, 64 MB memorije, DVD-ROM-om i Ati Rage 128 Pro grafičkom karticom s 16 MB memorije.









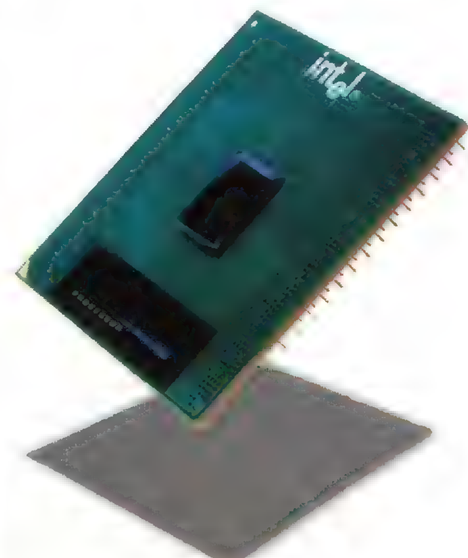


INTEL

Najbrži procesor - 1133 MHz !

Intel je tržištu predstavio prvi komercijalni procesor čija je brzina veće od 1gigaherca. Odustalo se od već gotovo beznačajnih skokova od 33 i 66 MHz tako da najnoviji Pentium III Coppermine kuca na 1133 MHz, 133 MHz brže od prethodnoga.

Početna je cijena procesora 990 $ ili nešto iznad 8000 kn. Jeste li primijetili kako je proteklo prilično vremena otkako je predstavljen procesor od 1 GHz? Kao da su si Intel i AMD dali malo oduška nakon iscrpljujuće utrke do gigahercne barijere u kojoj je AMD pretekao Intel za nekoliko dana. Nameće se pitanje treba li nam doista tako snažan procesor za današnje aplikacije ili bi s kupnjom valjalo pričekati neko vrijeme dok se ne razvije softver koji će iskoristiti svu tu raspoloživu brzinu… Ne zaboravite da se koncem godine očekuje i Pentium IV s početnom brzinom od 1,4 GHz. Bilo kako bilo, domaće će se tržište morati strpiti još neko vrijeme do dolaska ove zvijeri od procesora jer će prve serije biti dostupne samo OEM assemblerima i biti prodavane u sklopu gotovih konfiguracija.



Odnedavno – operativni sustav izbora većine korisnika...

Windows.ME - Millenium Edition

Stigli su novi Windowsi koje ćete, kako stvari stoje, uskoro gledati na svim novim računalima, a vjerojatno i svojem. Koja je svrha Win.ME operativnog sustava, zašto je izdan i kako će vama povećati kvalitetu rada na računalu (čitaj, igranje)?

Windows 98 je prema prijašnjim Microsoftovim predviđanjima trebao biti njihov posljednji operativni sustav temeljen na Win9x jezgri. Inačica koja bi zamijenila Windowse 98 trebala je biti temeljena na daleko stabilnijoj, ali po pitanju računalnih resursa zahtjevnijoj Windows NT jezgri. Dok su Windowsi NT 5,0 bili još u razvojnoj fazi, MS je najavio razvoj čak dviju - Professional i Consumer. Kako je cijeli projekt napredovao, postajalo je sve jasnije da NT jezgra nije sposobna sustići performanse Win9x jezgre što se multimedijalne okoline tiče, te su se odlučili za glavni potrošački dio tržišta (tj. kućne korisnike) izbaciti barem još jednu inačicu Windows operativnog sustava - koju vam prije njenog izlaska na domaće tržište i predstavljamo - Win.Me, tj. Windows Millenium Edition.

Čak i prije svjetske premijere, na ogled smo od Microsoft Hrvatske dobili tzv. OEM inačicu Win.ME operativnog sustava koja je prije komercijalne premijere u dućanima slana tvrtkama koje slažu gotova računala. Instalirali smo je na potpuno čisto računalo i prvi dio teksta posvetit ćemo našem subjektivnom doživljaju tog novog operativnog sustava. Kako je i najavljeno, jezgra operativnog sustava nije trpjela neke specijalne promjene nego se najveći dio poboljšanja odnosi na što lakše korištenje, kozmetičko dotjerivanje i potpunu okrenutost korisniku. To je vidljivo već i pri samoj instalaciji - spomenimo samo jedan detalj: ona sada teče u 800x600, a ne kao prije u 640x480. Win.Me su automatski prepoznali sav hardver u testnom računalu i što se instalacije tiče, uvjereni smo da ih je i potpuni početnik u stanju (re)instalirati. Ubrzano je i podizanje sustava, koje je sada najbrže od svih Win9x operativnih sustava. Mnoga rješenja korištena u Windows 2000 Professional samo su prebačena u Millenium Edition. Npr. izbornici koji automatski skrivaju rjeđe korištene stavke, izgled i odabir opcija *Shut Down* ekrana... Funkcionalnost Win 2000 sučelja, uz još uvijek vrhunske multimedijalne performanse Win9x jezgre. Velike promjene doživio je i sustav pomoći u radu (pristupate mu tipkom F1) koji je dizajnom sada više nalik na web stranice, no i daleko bogatiji sadržajem i posebno prilagođen korisnicima koji se ne razumiju pretjerano u računala kako bi i oni sami bili u stanju otkloniti problem. Velik dio *helpa* temelji se na praktičnim savjetima koji korak po korak objašnjavaju kako primjerice napisati i poslati e-mail, skenirati sliku i sl. U Win.Me ugrađena je najnovija inačica Internet Explorera, ona 5.5. Za reprodukciju najrazličitijih multimedijalnih sadržaja neće vam više biti potrebni zasebni programi - vrlo efikasno reproducirat će ih u cijelosti obnovljen Windows Media Player 7. Po želji bit će moguće modificirati izgled i zvuk koji stvara Media Player reproducirajući multimedijalni sadržaj. Tako je primjerice glazbene zapise moguće reproducirati "pomoću" grafičkog equalizera ili sve to nadgledati u jednoj od brojnih vizualizacijskih shema. Pravi napredak u odnosu na prijašnju inačicu je reprodukcija videomaterijala. Posebno je povećana reprodukcija preko cijelog ekrana, gdje Media Player "zagladi" videozapis ako je riječ o nižoj rezoluciji. Također je moguće softverski određivati *Brightness, Contrast* i *Hue* vrijednosti. Poigrate li se time, uvelike se može popraviti slika videosignala, kako na monitoru, tako i na TV-u ako vam videokartica posjeduje tu mogućnost. To je iznimno korisno svima, a pogotovo ljubiteljima DIVX filmova i serija kojima se polako puni i domaće digitalno podzemlje.

POVEĆANA SIGURNOST

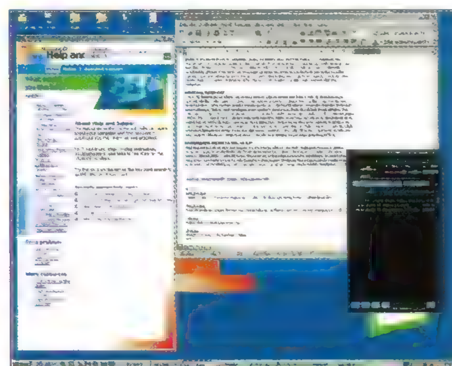
U Win.ME dodatno je razrađena komponenta sustava gdje se on sam brine o sebi, tj. sposoban je oporaviti se ako netko nepozvan izbriše važne sistemske datoteke i slično. Tu veliku ulogu ima *Restore* funkcija kojom i ručno možete vratiti sistemske postavke, uključujući i drivere i sistemske datoteke, u stanje prije sporne situacije. Naime, sami naređujete tom zgodnom programčiću kad će zabilježiti stanje sustava, a to ćete najčešće učiniti prije izvršavanje neke po sustav hazardne radnje, npr. instalacije nekih novih programa i slično. Što se tiče stabilnosti rada u ovom sustavu, doista ne možemo reći ni da je stabilniji ni nestabilniji nego u Win98SE. BSOD nam se tu i tamo pojavljivao, sustav se nekoliko puta nepovratno zblokirao, no isto tako, ponekad smo ga uspjeli vratiti u život iz naizgled bezizlazne situacije. Nakon nasilnog reseta Scandisk provjerava integritet podataka na čvrstim diskovima - zanimljivo da u Win.ME to radi u grafičkom sučelju. Na taj su se način Win.Me u cijelosti vizualno odijelili od prastarog, no još uvijek prisutnog DOS-a.

NADOGRADITI SUSTAV NA WIN.ME ILI?

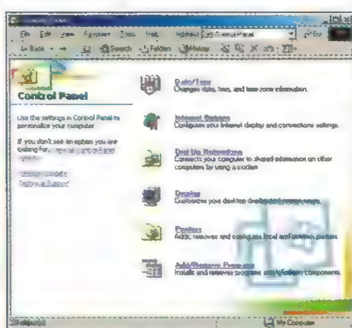
Prije kraja pokušat ćemo vam odgovoriti na to pitanje. Ako su vam motiv bolje performanse u igrama - nema smisla, jer se Win98SE i Win.Me identično ponašaju u igrama, barem prema našim testiranjima pomoću 3Dmark2000 i Quake III Arene. Glavni razlog nadogradnje su vizualna poboljšanja, dodatni korisni programčići kao Restore i uvelike poboljšani Help. Stavljanjem Windowsa.Me na svoje računalo nećete napraviti veliki odmak od Win98 SE, no pomak naprijed sigurno će biti veći nego između Win98 i Win98 Second Edition.

Patrik Pencinger

Dodatne informacije potražite na www.microsoft.com/WindowsME



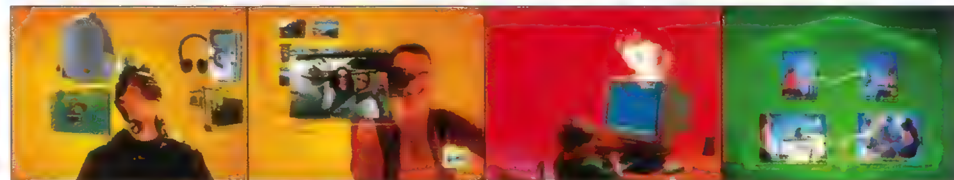
« **Radni stol Windowsa.ME**



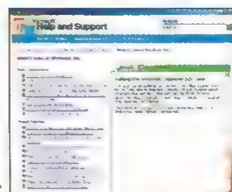
« **Control Panel sa smanjenim brojem opcija kako ne bi zbunjivao novog korisnika. Po volji proširiv**



Osim što podržava brojne formate multimedijalnih zapisa, Media player ima i po volji promjenjivo sučelje



Multimedija, lakoća uporabe, povećana sigurnost uporabe



Help je daleko iskoristiviji nego prije »

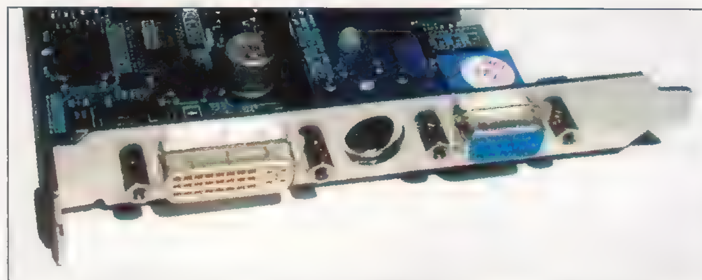
Najbolja i najbrža kartica na svijetu (ovaj tjedan, barem)...

Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB

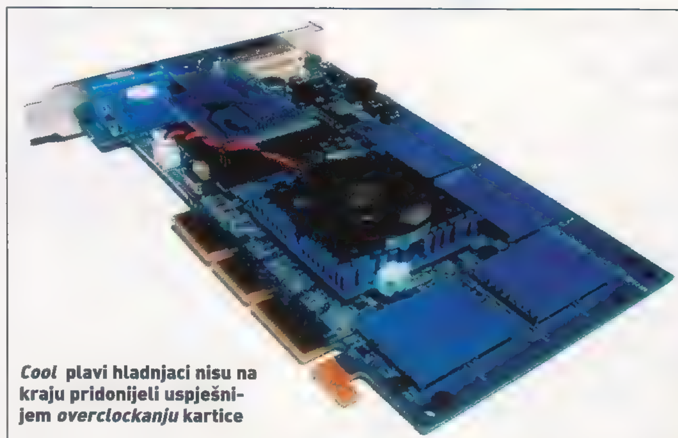
Hercules je bio na glasu kao tvrtka čiji su proizvodi najdorađeniji, najkompletniji i uvijek mrvicu brži od ostalih, barem kad je o grafičkim karticama riječ. Potom ga je kupio Guillemot i dio tog dobrog glasa se izgubio jer su se sve više počeli oslanjati na referentni dizajn, pogotovo nVidijinih kartica. Najnovija i najopremljenija Prophet II GTS kartica vraća Herculesu staru slavu (bude li itko skupio dovoljno novca da je kupi)

U prošlom smo vam broju predstavili dvije GeForce2 GTS kartice, Asusovu i Creative Labsovu, prognozirajući kako će se upravo između njih voditi bitka za premoć u *high-end* dijelu tržišta 3D ubrzivača. No, pogriješili smo - već je i na prvi pogled jasno da tron pripada najnovijoj Herculesovoj perjanici ponude, 3D Prophet II GTS kartici. Naravno, prešutno se prelazi preko cijene jer ona, navodno, u toj klasi nije bitna. Kao i kod vrhunskih automobila, Herculesova se kartica već i svojim izvanjskim izgledom razlikuje od ostalih. Kao prvo, plave je boje (doduše, nebitno, no to nam je prilično upalo u oči). Kao drugo, prva je kartica čiji su pasivni hladnjaci pričvršćeni na memorijske čipove. Riječ je, doduše, o Infineonovim čipovima brzine 6 ns, što je ekvivalentno brzini memorije ostalih GeForce 2 GTS koje smo testirali. Ipak, ti plavi pasivni hladnjaci i oveći aktivni *cooler* na samom GPU-u ulili su Herculesu dovoljno samopouzdanja da u kutiji šalje *overclockanu* karticu. Usporedimo li je s konkurencijom i referentnim dizajnom, GPU radi na 220 MHz, što je 20 MHz brže od reference, a memorija na 365 MHz, što je 33, tj. 16 MHz više od reference (Tu pak aktualnom postaje priča o tome kako je to zapravo DDR memorija na 166 MHz ubrzana na 183 MHz, no kako se ponaša dvostruko brže od SDR memorije, navodi se kao memorija brzine 333, tj. 365 MHz, i otuda nam da je povećanje u brzini 16 MHz, a ne 33). Ipak, samo su prve serije poslane u trgovine *overclockane*. Sve iduće su po "defaultu" na normalnim frekvencijama, a korisnik ih može po želji povećati. Valja napomenuti da mi nismo imali nikakvih problema sa stabilnošću rada kako u Windowsima, tako ni u 3D igrama. Kartica je opremljena i TV izlazom koji se pomoću postojećeg pretvarača može pretvoriti iz S-Video u običan kompozitni videoizlaz. TV izlaz bit će iznimno korisna sitnica kad poželite igrati na većem ekranu ili gledati neke od omiljenih filmova preko DVD-a (uz karticu se dobiva PowerDVD softverski DVD player) ili iz Mpeg4 datoteka koje ste skinuli s mreže. Kartica je također opremljena i DVI izlazom (digital video interface) kojim je možete spojiti na najnovije tanke i posve digitalne TFT monitore kakvih, doduše, još nema (po prihvatljivim cijenama) na domaćem tržištu.





primjećujete li kako dominantno mjesto zauzima DVI izlaz (koji, kako stvari stoje, nikad nećete moći iskoristiti)?



***Cool* plavi hladnjaci nisu na kraju pridonijeli uspješnijem *overclockanju* kartice**

REAL LIFE110

Kako se sve to zajedno ponaša u stvarnom svijetu? Karticu smo iskušali na dva računala, slabijem – Celeronu 466@66, i bržem - Copperminei 733@133 MHz. Celeron je doista najniža granica za njen prihvatljiv rad. Na njemu se Prophet II ponašala identično kao i ostale testirane GeForce 2 GTS kartice. Bilo je itekako vidljivo da je procesor usko grlo. Tek je na najvišim rezolucijama – 1600x1200 u 32 bpp boji - 64 MB memorije prouzročilo brzinski skok. Na 733 MHz i dvostruko bržoj sabirnici GeForce se razmahao punim plućima. Herculesova je kartica doista najbrža GeForce 2 kartica koju smo imali prilike testirati. No, sve ima svoju cijenu. Naša je preporuka da je ne kupujete ako nemate barem procesor od Pentium III Copperminea ili Athlona na 600 MHz jer se jednostavno ne isplati - njezine prednosti ne dolaze do izražaja. Pohvala ide i izvrsnom TV izlazu. Jedino DVI izlaz, iako svjedoči o tehnološkoj naprednosti Herculesovim inženjera, ostavlja gorak okus u grlu plaćanja nečeg što ne možete iskoristiti. Dodatnih 32 MB memorije (kartica ima ukupno 64 MB DDR SGRAM memorije koja radi na 365 MHz) najbolje će doći do izražaja u okruženju s velikim brojem tekstura ili, recimo, u velikim ctf multiplayer igrama Quakea 3, naravno, samo u najvišim rezolucijama. Hladnjaci na memorijskim čipovima *cool* izgledaju, ali čini se da baš ne pridonose pretjerano *cooliranju* samih memorijskih čipova.

ZAKLJUČAK

Prvo činjenice. Ovo jest najbrža grafička kartica s najviše najbrže memorije koju smo ikad testirali, no istodobno i najzahtjevnija grafička kartica po pitanju procesorske snage i iskoristivosti svojih potencijala. Definitivno je i najskuplja kartica koju smo imali prilike testirati. Za 4600 kn, kolika joj je cijena, moguće je dobiti cijelo računalo s 3D ubrzivačem, doduše, bez monitora - pa vi odlučite. Gledano s nešto objektivnijeg stajališta, cijena joj je jednostavno previsoka za nas obične smrtnike, možda se nađe jedino u konfiguracijama tajkuna ili onih srećkovića koji u životu ne moraju pitati za cijenu.

Patrik Pencinger

PROIZVOĐAČ	Hercules
USTUPIO	Info-gama (01/3098-302)
CIJENA	3763 kn
ZA	brzina, količina memorije, tv izlaz, dvd softver.
PROTIV	cijena, naravno.
DOJAM	najbolja i najimpresivnija kartica koju smo imali prilike testirati
HACKER CLUB	-13%

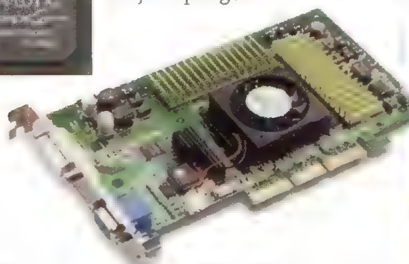
Prvi pogled...

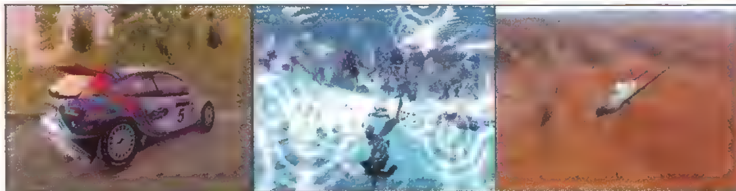
GeForce 2 GTS Ultra

Jedva smo se uspjeli načuditi činjenici kako su se brzo na domaćem tržištu pojavile GeoForce 2 GTS kartice, kad je iz vedra neba od strane nVidije najavljena nova, još brža, koja svojom brzinom čini veliki skok, prestižući Mooreov zakon koji opisuje brzinu razvoja računala

NVIDIA je debelo zasjela na čelo industrije grafičkih kartica i, iskreno govoreći, nitko joj ne bi zamjerio malu pauzu u razvoju novih kartica i uživanje u plodovima svog rada. No, ludi kakvi jesu, oni su umjesto uživanja izbacili novu inačicu GeForce 2 GTS kartice, Ultra. Riječ je o vrhuncu GeForce arhitekture grafičkih kartica. Svojevrsan joj je prethodnik Herculesova 3D Prophet II opisana na ovim stranicama. GeForce 2 GTS GPU izrađen je u najkvalitetnijem .18-mikronskom GX procesu, tako da bez problema podnosi brzine rada od 250 MHz. Naravno, zbog toga ima na sebi i pasivni i aktivni hladnjak. Memorija se koristi samo najbolja, u ovom slučaju 64 MB DDR SDRAM-a, brzine dohvata podataka od 4 ns. To je dovoljno za rad na 230 MHz, što je ekvivalentno zbog DDR tehnologije klasičnoj memoriji na 460 MHz. Kad se spoji obrada 4 pixela u jednom taktu procesora, dobiva se gigapixelska propusnost. GeForce GTS 2 Ultra je prva komercijalna kartica s jednim procesorom koja probija tu barijeru. Igre koje nam tek dolaze znat će iskoristiti njen puni potencijal - kako to već uvijek biva. Za potpuno iskorištenje brzine trebat će vam procesor brži od 700 MHz, no Bože moj, nitko nije savršen. Navedena memorija daje najnovijim nVidijinim karticama propusnost od 7,4 GB/s, što je brže od najbrže PC memorije dostupne, 4-kanalskog PC800 RDRAM-a! Nabrijana GeForce 2 kartica može u sekundi obraditi 31 milijun poligona, njezina starija sestra 25 milijuna, a GeForce 256 iz ove perspektive bijednih 15 milijuna poligona.







DETONATOR 3

Veliki skok u brzini nove GeForce 2 GTs Ultra kartice izazvale su dijelom i zbog najnovijih Detonator 3 drivera koji im na momente povećavaju performanse i do 30%, pogotovo u OpenGL-u, čiji segment drivera je najuspješnije optimiziran. NVIDIJINI driveri su unificirani i jednako rade na svim karticama, od TNT do GeForce 2. Najveća ubrzanja s Detonatorom 3 trebaju očekivati vlasnici GeForce 256 i bržih kartica, no zamjetna poboljšanja bit će i kod vlasnika starijih kartica. Trkom na www.NVIDIA.com i downloadati.

GeForce 2 GTS Ultra samo je rafiniranija inačica svoje prethodnice, što joj omogućava rad na većim frekvencijama te samim time bolje performanse. Za dodatni skok u brzini zaslužni su Detonator 3 driveri

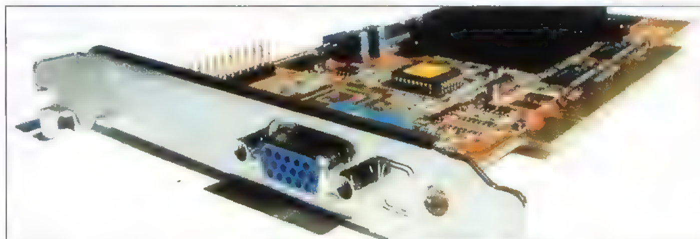
Patrik Pencinger

PROIZVOĐAČ	NVIDIA
USTUPIO	INFO-GAMA (01/309 83 02)
CIJENA	nazvati
ZA	PERFORMANSE (prema dostupnim podacima na Internetu)
PROTIV	CIJENA (prema internim predviđanjima jer još nema cijene ni na Internetu)
DOJAM	dok god ovu karticu ne vidimo uživo, nećemo o dojmu koji će, siguran sam, biti izniman...

Kad nema AGP-a, PCI kolo vodi...

Sniper Gamecard TNT2 PCI

PCI kartice?! Sigurno se pitate koji nas vrag tjera da vam ih još uvijek predstavljamo. Vjerujte, još uvijek postoji određeni segment tržišta koji treba upravo takve kartice



To je nVidija uvidjela tek nakon 3Dfxa, koji je dosad suvereno vladao poljem PCI 3D ubrzivača. Zlobnici će reći: zato jer nisu znali kako iskoristiti AGP, no ipak, mora im se priznati da su imali viziju. Naime, još uvijek određeni broj računala nema AGP (Advanced Graphics Port). To su ili stare Pentium ploče, koje su starije od AGP-a, ili različite all-in-one ploče koje na sebi imaju ugrađen AGP grafičku karticu i najčešće za rad koriste po želji odvojiv komad memorije sustava. Te ugrađene AGP kartice često su odvratno spore za 3D ubrzanu grafiku pa ih valja nadograditi. Postoji još jedna skupina korisnika kojima je uvijet da im grafička kartica bude PCI, a to su oni koji simultano rade na dva ili više monitora. Tada se obično prva grafička kartica stavlja u AGP port, a druga u PCI. I to sasvim pitomo radi, u što se i sami možemo uvjeriti svaki dan ovdje u redakciji. Dosad ste na tržištu od boljih 3D ubrzivača mogli naći jedino Voodoo 3 2000 (3000) i u posljednje vrijeme Voodoo5 5500 PCI. Na testiranje smo dobili dvije kartice manje poznate tvrtke PowerColor temeljene na TNT2 M64 procesoru spojive na računalo preko PCI porta, s 16 i 32 MB memorije. Kao što vidite, riječ je o nešto slabijim grafičkim karticama, no imajte na umu da se kod projektiranja itekako mislilo na ciljano tržište. Cilj su jeftinija računala kojima je upravo jedna od spomenutih dviju grafičkih kartica najbolja moguća nadogradnja... I doista, kako smo se i sami u nekoliko navrata mogli uvjeriti, nadogradnja različitih I810 i sličnih matičnih ploča tim karticama rezultirat će višestrukim poboljšanjem performansi. Na testiranje su nam stigla dva modela Sniper2 kartica, s 16 i 32 MB memorije čija je razlika u cijeni oko 150 kn. U performansama se kartica s više memorije pokazala nadmoćnom jedino pri igranju u većim rezolucijama i maksimalnom detaljnošću tekstura, gdje kartica jednostavno briljira. No, nadograđujete li računalo slabije od Celerona 366 MHz, i 16 MB će sasvim zadovoljavajuće obavljati svoju 3D ubrzivačku ulogu.

Patrik Pencinger

PROIZVOĐAČ	SNIPER
USTUPIO	INFO-GAMA (01/309 83 02)
CIJENA	687 kn
ZA	niža klasa, ali kvalitetno izvedena
PROTIV	ništa posebno
DOJAM	3D ubrzivači za specifični dio tržišta, gdje odlično obavljaju svoju ulogu

Grafičke kartice

ELSA Winner III, ELSA TNT2 Vanta, ELSA i Erazor III LT

Spomenute kartice nisu zamišljene kao vrh ELSA-ine ponude nego kao 3D kartice za malo novca. *Winner* i *Vanta* bi svoje mjesto bez problema pronašle u uredskim računalima, ali to ne znači da se na njima ne možete igrati, dok je *Erazor*, primjerice, okrenut ipak ponajprije igračima (što ne znači da ga ne biste morali imati u računalu na poslu, ali opet, sve ovisi o šefu i vašoj sposobnosti muljanja)

Na ogled smo dobili tri ELSA-ine kartice s čipovima starijih generacija: *Winner III*, *TNT2 Vanta 16* i *Erazor III LT*, sve tri AGP. Prva, *Winner III*, temeljena je na Tridentovom 9880 Blade 3D čipu, čipu "oštrog" imena, ali ne tako britkih 3D performansi. Na njoj se nalazi i 8 MB SDRAM-a. *Vanta 16* je, kao što joj i ime kaže, temeljena na nVidijinom TNT2 Vanta čipu i ima 16 MB SDRAM-a. *Erazor III LT* je najjača kartica, opremljena nVidijinim TNT2 M64 čipom i 32 MB SDRAM-a. Ugodno je iznenadila *Winner III* kartica, gdje se ELSA poslužila Tridentovim čipom, a Tridentu je konačno uspjelo da sklepa kakavtakav čip. No, ne budimo lažne nade jer Blade 3D je još uvijek svjetlosnu godinu udaljen od Geforceovih kartica, novih Voodooa i novih Savagea, pa čak i kartica prijašnjih generacija, ali ako volite starije igre, bez problema možete na *Winneru III* zaigrati Q2, Forsaken itd., a uz mnogo dobre volje i jači procesor možete je natjerati da proradi i na Q3, UT-u i drugim jačim igrama (vidi benchmark). Kartica ima punu podršku za Direct3D i OpenGL, ali ipak, 2D je njezino područje, tako da bez problema možete zaigrati i Diablo 2. RAMDAC radi na 230 MHz i omogućuje osvježavanje od najviših 85 Hz. U poslovnim je primjenama, tj. za Word i Excel, savršena. Driveri nisu svemogući, ali su za pohvalu jer za karticu tog cjenovnog razreda imaju, primjerice, korekciju boje. Na Tridentovoj web stranici postoje i driveri za Linux. Zanimljivo je i to da kartica podržava S3TC, a nema hardverski riješene bump teksture. Ako ste vatreni igrač na poslu, pokušajte nabaviti ovu karticu. 3DMark 2000 Default Benchmark - 967 na Celeronu 458 (5.5x83) s 96 MB RAM-a.

Erazor III LT predstavlja slabiju inačicu inače u nas vrlo popularne *Erazor III Pro* kartice. Za razliku od nje, *Erazor III LT* ima slabiji grafički čip - TNT2 M64 (125/143), nema video ulaz/izlaz, dok su količina memorije (32 MB) i RAMDAC isti (300 MHz). 300 MHz RAMDAC omogućuje osvježavanje slike od najviših 160 Hz. S obzirom na cijenu, kartica je pun pogodak jer sve su igre igrive, kartica ima dovoljno RAM-a za teksture, a moguće ju je i *overclokirati* (na maksimalnih 140/160). Uz dobro hlađenje, kartica radi vrlo stabilno, ali vam to ne preporučujemo jer *overclokirate* na vlastitu odgovornost, poručuje vam to i proizvođač, a ubrzanja su zanemariva. Driveri su kvalitetni, moguće je pomoću njih vršiti korekciju boje, posebno desktopa i videa pa je moguće kvalitetno namjestiti rad kartice u Direct3D-u i OpenGL-u. Dakle, volite igre, imate računalo s 64 i manje MB RAM-a (kao što smo rekli, kartica ima 32 MB RAM-a, što je više nego dovoljno za sve novije igre), a nemate novca, ova je kartica idealno rješenje za vas. Za ljubitelje benchmarka: 3DMark2000 Default Benchmark – 1430.

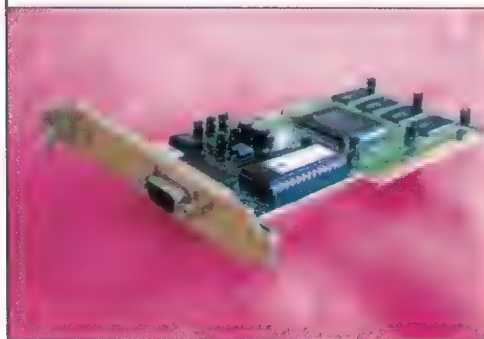
TNT2 Vanta 16 predstavljala bi kompromis između prije opisanih kartica. Sa svojih 16 MB RAM-a, lijepo bi se snašla u računalu s više od 64 MB RAM-a jer memoriju za teksture može uzimati iz sustava. Sudeći po reklami, namijenjena je, kao i *Winner III*, poslovnim računalima. RAMDAC na kartici radi na 250 MHz, što je i više nego dovoljno za veće monitore (maksimalno osvježavanje 160 Hz). *Overclokiranje* je moguće, ali je povećanje brzine neprimjetno, tako da to i nije potrebno činiti (niti vas mi navodimo na to). Driveri su već standardno dobri, sličnih mogućnosti kao i kod *Erazora*. Na nVidijinom je siteu moguće skinuti drivere za Linux. Važno je napomenuti da sve tri kartice rade prihvatljivo i pod Windows 2000 operativnim sustavom. Pa ako ste vatreni igrač na poslu, i imate manje škrtog šefa, ova kartica definitivno mora biti u vašem računalu. 3DMark2000 Default Benchmark – 1340.

Ratko Počuča

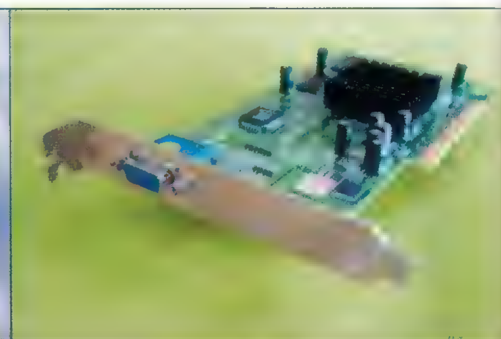
UREĐAJ	**ELSA Winner III/Trident 9880 Blade 3D**
USTUPIO	PCX d.o.o., Kraljevićeva 18a, Zagreb
CIJENA	345 kn
ZA	cijena
PROTIV	3D performanse

UREĐAJ	**ELSA Erazor III LT/Nvidia Riva TNT2 M64**
USTUPIO	PCX d.o.o., Kraljevićeva 18a, Zagreb
CIJENA	705 kn
ZA	odnos cijena/performanse
PROTIV	ništa posebno, osim što postoje i jače kartice

UREĐAJ	**ELSA TNT2 Vanta 16/nVidia Riva TNT2 Vanta**
USTUPIO	PCX d.o.o., Kraljevićeva 18a, Zagreb
CIJENA	525 kn
ZA	odnos cijena/performanse
PROTIV	postoje i jače kartice







A4 Tech igraći kontroleri

Kontroleri s nizom dobrih osobina

Proizvođač kvalitetnih miševa odlučio je ubaciti se u tržište igraćih kontrolera. Na testiranje smo dobili njihove nove proizvode

SCROLL FIRE JOYSTICK SF-5 - ANALOGNI JOYSTICK

Iza imena SF-5 krije se dobra kopija Microsoftovog Flightstick Pro joysticka. Robusni joystick masivnog postolja lijepo leži u ruci i ugodan je za dugotrajno

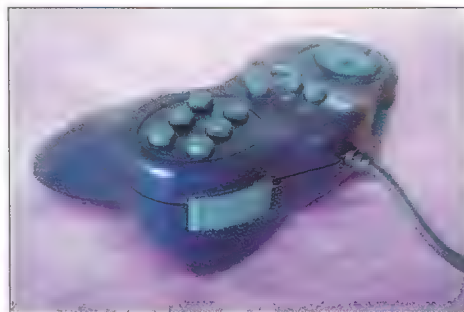


igranje. Pošto je kopija Flightstick palice, namijenjen je ponajprije igranju simulacija letenja. Joystick ima četiri gumba smještena na samoj palici, četverostrani hat kontroler, također na palici, thrust control i, posebna novost, scroll fire umjesto auto-firea koji je moguće dodijeliti bilo kojem od četiriju gumba, a omogućuje vam konstantnu paljbu u pucačinama. Joystick se na računalo spaja preko klasičnog DB-15 pin game porta. Osim toga, joystick ne donosi ništa novo, no zbog svog već spomenutog robusnog izgleda daje dojam pouzdanosti i dugotrajnosti. Možda bi bio i bolji da posjeduje četvrtu analognu os (okret ulijevo/udesno). Međutim, zbog pristupačne cijene ne vidimo razloga zašto ga ne biste imali. SF-5 je zasad jedini joystick što ga A4 Tech ima u ponudi pa ako će im i buduća biti ovako kvalitetna... dečki i cure, samo naprijed!

PROIZVOĐAČ	A4 Tech
USTUPIO	Formel, Zvečajska 5
CIJENA	79 kn
ZA	cijena, izdržljivost
PROTIV	nema treće osi, samo 4 gumba

EZ-GAME PAD GP-8

Riječ je o klasičnom game padu, s klasičnim spajanjem preko game porta. Ergonomski je savršeno oblikovan, leži u rukama idealno. Na njemu nalazimo šest gumba za desni palac označenih slovima (a, b, c i d uglavnom za pucanje, x, y za nešto drugo), veliki upravljački osmosmjerni gumb za lijevi palac klasičnog izgleda i čak četiri turbogumba (za a, b, c, i d gumbe) te ispod kažiprsta klasične gumbe za kontrolu smjera (L i R).



Kvalitetno je napravljen, od čvrste je plastike, tako da će bez problema izdržati udarce o monitor, kućište ili pod kad izgubite život ili kad vam, nedajbože, računalo napiše Game Over. Pad bi definitivno bio bolji da ima gumene gumbe, jer ovi od tvrde plastike ostavljaju udubine u prstima nakon mnogih sati igranja (ali zahvaljujući ergonomiji, zglobovi ne bole). Kao što ste već primijetili da se riječ klasika ponavlja, to bi na kraju mogla biti i konačna ocjena: klasični pad s malo više izraženom ergonomijom. Zbog svoje vrlo pristupačne cijene, zasigurno će pronaći svoj dom kod mnogih igrača (pogotovo kod onih koji su čvrste ruke i slabih živaca).

Ratko Počuča

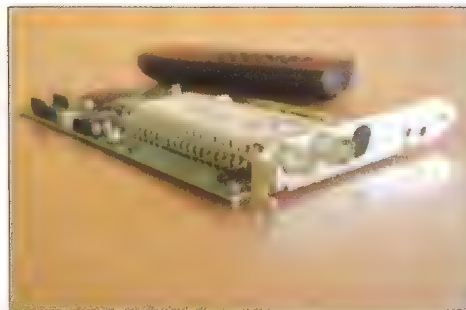
PROIZVOĐAČ	A4 Tech
USTUPIO	Formel, Zvečajska 5
CIJENA	40 kn
ZA	cijena, ergonomija, izdržljivost
PROTIV	ništa posebno, možda preizražena klasičnost

Izvrsna TV/FM kartica

Hauppauge! WinTV-Theater model 498

Što će vam više TV?!

WinTV Theater kartica djelo je čuvene američke tvrtke Hauppauge koja, definitivno, postavlja standarde na tržištu TV/FM kartica. S njom vaše se računalo konačno pretvara u pravi multimedijski stroj.
U kutiji se nalazi oveća PCI kartica, na kojoj je TV/FM prijamnik s posebnim izlazima za antene. Uz nju dobivate kvalitetnu FM antenu, kabele za spajanje s VCR-om, videokamerom ili Camcorderom, Hi-Fi pojačalom i IR kabel za daljinski upravljač i sam daljinski upravljač. U paketu se osim spomenutog hardver dobiva i instalacijski CD s driverima i aplikacijama za TV, FM radio, videocapture i daljinsko upravljanje. Međutim, najviše nas je smetalo to što se inače vrlo kvalitetan program WinTV2000 nije mogao instalirati s CD-a (zbog greške na CD-u), pa smo morali koristiti slabiji WinTV16. Nadamo se da to nije serijska greška, nego samo na ovom CD-u. Preporučljivo je karticu spojiti na kvalitetnu TV antenu, antenu kabelske televizije ili na satelitski receiver jer ćete se u protivnom pomučiti s dobijanjem kvalitetnije slike. WinTV aplikacija omogućuje pregled 16 TV kanala odjednom, moguće je memoriranje 125 TV i 30 radijskih kanala. Kartica podržava Dolby Pro-Logic Surround Sound s izlazom za pet zvučnika, međutim ako imate samo dva, ugrađeni Virtual Dolby sustav simulira Surround efekte. FM tuner je stereo, ne podržava RDS, ali zato TV (pomoću VTPlus aplikacije) ima teletekst. Kartica posjeduje videoulaz (kompozitni i S-Video), moguće je njome loviti slike (u rezoluciji čak od 1600x1200) i videozapise, slike je moguće odmah ispisati. Kad se na nju priključi i videokamera, moguća je i videokonferencija. Ako se skine s Interneta odgovarajući softver, kartica može dekodirati satelitske programe.



Ratko Počuča

PROIZVOĐAČ	Hauppauge
USTUPIO	INFO-GAMA (01/309 83 02)
CIJENA	1274 kn
ZA	TV i FM, videocapture
PROTIV	mali problemi s instalacijom
DOJAM	vrlo kvalitetan proizvod

Tajlandski DVD-ROM...

Aafrey DD-4010E

Iako dosad mi u Hackeru nikad nismo čuli za tvrtku Aafrey, iako nam njezino ime zvuči kao totalni *no-name* proizvod, od samoga smo početka imali dobar predosjećaj za ovaj uređaj

Došao nam je uredno zapakiran u kičastoj kutijici, a unutra je bilo sve potrebno za neproblematičnu ugradnju, i gledanje filmova. Osim vijaka i potrebnih kabela, uz DVD-ROM jedinicu dolazi i puna inačica Intervideovog WinDVD playera u 2.1 inačici. Za ovaj vrhunski komad softvera imamo samo pohvale (kvaliteta slike, podrška za hardverskI potpomognuto dekodiranje, podrška za digitalni 5.1 zvuk...), no kako se pokazalo, toliko je nov da za nj još uvijek ne postoji način zaobilaženja regionalne zaštite, što je uistinu šteta jer je sam DVD-čitač *region-free!*, tj. možete ga učiniti takvim jednostavnim instaliranjem jumpera na srednji položaj, na iglicama lijevo od digitalnog audioizlaza. Brzina čitanja DVD-a varira od 5,5 MB/s do maksimalnih 13,5 MB/s, što je tih famoznih 10x reklamiranih na kutiji. Naravno, riječ je o maksimalnim brzinama čitanja ovisnima o velikom broju faktora, u stvarnom svijetu nikada ostvarivima, no teoretski ih DVD-ROM može ostvariti pa zašto se onda njima ne bi i pohvalio. Što se tiče čitanja CD-a, ono je nešto slabije, i iznosi maksimalnih 32x - ovisno o položaju podataka na CD-u, od 2,1 do 4,8 MB/s.

Audioekstrakcija je najslabija strana ovog uređaja, no još uvijek nije ispod tolerantne granice - od 4x do 10x. Performanse uređaja su doista zadovoljavajuće. Ladica je brza i tiha. Motor koji je uvlači i izbacuje doima se robusno i čvrsto. Bolje je izveden nego kod nekih renomiranih proizvođača. Oduševio nas je posve nekonvencionalan dizajn prednje ploče (nekonvencionalan koliko mu to prostor dopušta), totalno nesimetričan i zavojit. Osim standardne lampice koja je indikator čitanja s optičkog medija, Afreeyjevom 10x DVD-u je dodana još jedna koja svijetli kad je u driveu DVD medij. Sve u svemu, odličan uređaj i moram priznati da mu u višednevnom druženju nismo uspjeli pronaći nijednu manu. Jedini problem onima opsjednutima brojkama bila bi maksimalna brzina čitanja CD-a od 32x. Srećom, ne spadamo u takve. A vi?

PAZI!

Za gledanje filmova ostalih DVD regija nije dovoljno imati *regionfree* DVD-Rom, već i *regionfree* softverski DVD player. No, ovo drugo daleko je manji problem, ispravljiv malim util-programom DVD Genie (možete ga pronaći na www.inmatrix.com).

Patrik Pencinger



PROIZVOĐAČ	Afreey
USTUPIO	Kvark, Trg kralja Tomislava 19/3
CIJENA	1154 kn
ZA	regionfree, kvaliteta izrade
PROTIV	slabije CD performanse (barem nazivne)
DOJAM	Naš trenutačni DVD player izbora, poglavito zbog regionalne neograničenosti

50 puta brže od zvuka!

Aafrey CD-2050E

Vjerujte mi, da mi je tko u doba početaka CD-pogona rekao da će doći do 50x brzine, ne bih mu se čak ni nasmijao nego bih samo pozvao hitnu da ga strpa u ludaru. No, 50x je ovdje i, kako se čini, ne zadugo jer brži modeli itekako već kucaju na vrata



Baš kao i Afreeyjev DVD pogon, i 50X CD stigao je uredno upakiran sa svim potrebnim kabelima, vijcima i priručnicima te, kao podsjetnik na stara vremena, jednom disketom s driverima za DOS. Zanimljiv je nepretenciozan nastup Afreeyja koji možda najbolje ilustrira podatak kako se uređaji te tvrtke identificiraju računalu - jednostavno kao 50x CD-ROM ili 10x DVD (riječ je naime o vrijednostima koje izbaci BIOS po autodetektiranju hardvera). Po našoj nekakvoj trenutačnoj predodžbi tržišta, CD-ROM mora biti iznimno dobar da umjesto njega ne biste kupili DVD-ROM ili CD-R. Afreeyjev CD-ROM može, teoretski, iz sebe izbaciti od 3,6 do 7,5 MB podataka u sekundi, ovisno o fizičkoj lokaciji podataka na CD-u. Između ostalog, Afreey se na kutiji hvali iznimno brzom ekstrakcijom audia s CD-A medija (16-40X brzinama). To smo jednostavno morali provjeriti i - na naše nemalo iznenađenje - te vrijednosti nisu bile pretjerane! Na početku CD-a trake čita brzinom od 14x uz konstantno ubrzanje koje na kraju CD-a dosegne kakvih 30x! Eto vam prijespomenutog razloga kupnje zasebnog CD-čitača. Uređaj se pokazao pouzdanim što se tiče snimljenih i oštećenih CD-a. Čak je i razmjerno tih zahvaljujući odlično rješenom motoru. U Afreeyjevom nepretencioznom stilu, spartanski dizajn prednje strana uređaja obogaćen je samo diskretnom 50x oznakom. Afreey je nedavno na tržište izbacio i brži 56x model koji je valjda još brži! Nakon DVD čitača istog proizvođača ostali smo iznenađeni nemaštovitošću dizajna prednjeg sučelja uređaja. Sa stražnje strane obradovao nas je, osim standardnog CD-Audio kabela, i digitalni. 50x brzina čitanja CD-a postaje pomalo standardna, baš kao i 128 MB memorije, procesor na 500 ili više MHz. U načelu nam to i ne treba, ali tu je i ubrzava i olakšava rad kolikotoliko (autor teksta, naime, već godinu i pol radi na 24x SCSI CD čitaču i tvrdi da je sve više potpuno nepotrebno.)

PAZI!

Maksimalnu brzinu čitanja podataka i audioekstrakcije moguće je postići samo uz uključenu DMA (Direct Memory Access) opciju u postavkama CD-ROM-a. Isto važi i za DVD čitače, kod kojih je DMA mod češće *po defaultu* isključen zbog problema sa softverskim DVD playerima.

Patrik Pencinger

PROIZVOĐAČ	Afreey
USTUPIO	Kvark, Trg kralja Tomislava 19/3
CIJENA	385 kn
ZA	brzina, poglavito audioekstrakcija
PROTIV	-
DOJAM	odličan CD-ČITAČ, no možda vrijedi pričekati 56x model istog proizvođača

Medvjeda šapa...

Mustek Be@rPaw

Mustekov novi skener simpatičan je i moćan uređaj s iscrpnim, ali jednostavnim help sustavom, šarenim sučeljem i kontrolama u obliku medvjeđe šape. Pomislili ste da je riječ o kakvoj igrački za djecu? Jeste li znali da radi s 48-bitnom bojom i da mu je maksimalna rezolucija skeniranja 19,200 dpi?

Skeneri, ulazni uređaji kojima u digitalnu formu prebacujemo različite fotografije, predloške i tekst, dosegli su doista zavidnu razinu razvoja. Najbolja potvrda za to Mustekov je najnoviji uređaj koji vam predstavljamo. Iako je namijenjen kućnim korisnicima, zahvaljujući svojim tehničkim značajkama kao što su broj boja i rezolucija mogli bismo ga sasvim lako uvrstiti u višu, uredsku klasu proizvoda. Skener je neuobičajenog izgleda. Stranice su mu od poluprozirne plave plastike koja itekako svijetli dok on radi. Najsimpatičniji moment u radu s ovim skenerom bila je uporaba medvjeđe šape po kojoj je i dobio ime. Riječ je o skupini od 5 funkcijskih gumba smještenih na prednjoj strani uređaja (Scan, Fax, Copy, E-mail, Panel). Povezani su sa softverom koji instalirate zajedno sa skenerom i doista do kraja pojednostavljuju izvođenje navedenih radnji. Na računalo se skener spaja putem USB porta, što je i lakše konfigurirati nego paralelni port te znatno ubrzava protok podataka na relaciji računalo-skener. Stvarna, fizička rezolucija skenera iznosi 1200x600 dpi, a softverskom interpolacijom moguće ju je podići na nevjerojatnih 19,200 x 19,200 dpi. Skener interno radi s 42-bitnom bojom, što je softverski povećano na 48 bita. Softversko sučelje skenera ima tri različite "kože" pa možete odabrati onu koja vam vizualno najviše odgovara.



Kroz help sustav provest će vas simpatični medvjed. Help je naime prilagođen i mlađim korisnicima kojima će upravo Bearpaw biti prvi skener u životu. Uza nj dolazi i poprilično veliki softverski bundle. Najveća je zvijezda, dakako, Photo Express LE, program za obradu slika. Txt Bridge OCR je program koji prebacuje stranice teksta u txt dokument, dok je TrellixWeb programčić namijenjen onima s ambicijama za dizajniranje Internet stranica. Za kraj, tu je i zabavni programčić za najmlađe, Puzzl'em & Chrush'em, koji omogućava simpatičnu manipulaciju skeniranim sličicama.

Sve u svemu, nameće se zaključak da je Bearpaw jedan od najcjelovitijih kućnih skenera. Ima izvrsne performanse, dopadljivog je izgleda i iznimno ga je jednostavno rabiti - toliko da će i malo dijete koje se prvi put u životu susreće sa skenerom znati što mu je činiti. A uz malo vježbe možda i njegovi roditelji...

Patrik Pencinger

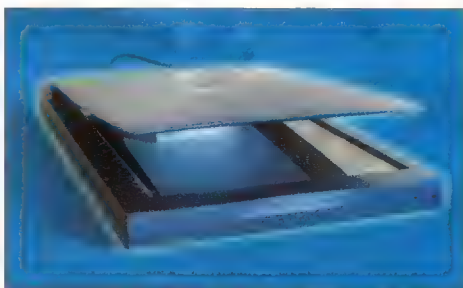
PROIZVOĐAČ	Mustek
USTUPIO	Kvark (01/4811-133)
CIJENA	909 kn
ZA	jednostavna uporaba, usb
PROTIV	opet i-mac design
DOJAM	vrhunski kućni skener odličnih performansi i iznimno jednostavne uporabe

Za stilski osvježtene...

Scanexpress Mustek 1200 CU

Na testiranje smo dobili i drugi Mustekov skener ovaj mjesec. Dok je prvi namijenjen mlađim korisnicima i jedino kućnoj uporabi, ovaj ima aspiracije na poslovnu okolinu - ako ni po čemu drugom, onda po izgledu...

Scanexpress Mustek 1200 CU namijenjen je profesionalnoj i uredskoj uporabi. Naravno, nije riječ o profesionalnom DTP skeneru nego o uređaju koji će poslužiti za ulaz podataka primjerice pri skeniranju web predložaka, fotografija za neprofesionalnu uporabu ili skeniranje stranica teksta koje se potom OCR softverom (koji dobivate u paketu sa skenerom) pretvara u .txt datoteke. Po mnogočemu je ovaj skener konformiran modernom poslovnom čovjeku. Kao prvo, zauzima minimalan prostor - dimenzije su mu samo 410 mm x 268 mm x 36 mm. Na računalo ga je moguće spojiti jedino putem USB porta, što nam se sviđa jer se USB uređaji lakše instaliraju, a moguće je uključivanje i isključivanje za vrijeme rada računala. Kako je skener iznimno tanak - manje od 4 cm, stat će i u manje poslovne torbe pa ga po potrebi možete nositi sa sobom i na put. A i težina od 1,9 kg je gotovo zanemariva. Uređaj je dizajnerski riješen iznimno jednostavno - čiste linije, bez nepotrebnih gumba i lampica. U ovom slučaju manje je doista i više. Što se kvalitete skeniranja tiče, vrlo je slična BearPaw modelu. Fizička razlučivost skenera iznosi 1200x600 točkica po inču, što se softverskom interpolacijom može povećati na mamutskih i prenapuhanih 19,200x19,200. Radi što boje identifikacije i reprodukcije boja, skener interno radi u 36-bitnoj boji (tj. ima paletu od oko 68,7 milijardi boja, naspram npr. bijednih 16,7 milijuna 24-bitne palete). Crno-bijele predloške skener obrađuje u 12 bita, što mu daje na raspolaganje 4096 nijansi sive za što točniju reprodukciju. Uz skener kupac dobiva i zanimljivu kolekciju softvera. Okosnica svega je kvalitetni Twin driver. Za obradu slike, barem prvo vrijeme, poslužit će Photo Express SE. Sate i sate pretipkavanja teksta uštedjet će vam Xeroxov OCR softver TextBridge. Pošto se na računalo spaja putem USB porta, skener je kompatibilan i s Apple računalima (ovdje se posebno misli na iMac) te uza nj dolazi i Mac program Color It!.



Iako se ovaj skener pokušava nametnuti kao rješenje za poslovne ljude, njegova je cijena dovoljno povoljna da zaintrigira i mnoge kućne korisnike, npr. autora ovog teksta. I više je nego dovoljan za povremeno osvježavanje zbirke fotografija, web dizajn, skeniranje, kopiranje i ostale radnje. Preporuka!

Patrik Pencinger

PROIZVOĐAČ	Mustek
USTUPIO	Kvark (01/4811-133)
CIJENA	641 kn
ZA	USB, izgled, dimenzije
PROTIV	građa bi mogla biti i robusnija
DOJAM	odličan poslovni skener, no ne za prezahtjevne zadatke. Dovoljno je malen da ga se može prenositi bez problema.

Igranje u pokretu...

Gameboy Color

Slobodno se može ustvrditi da je Gameboy najuspjeliji Nintendov proizvod svih vremena. Odnedavno je obnovljen, i sada podržava i igranje u boji. A i sam je u boji...



Gameboy Color posljednja je novost u svijetu popularne linije hand-held igračih uređaja. "Color" sufiks je dobio iz dva razloga - dolazi u nekoliko različitih boja, i zato što je na svojem ekrančiću sposoban prikazati 52 boje koje uzima iz 15-bitne palete (oko 32,000 boja). Osim što će nove igre izgledati daleko privlačnije, Gameboy Color će i vašim starim igrama podariti boju. Osim što ih čini privlačnijima, i Gameboy Colorovo čipovlje je dvostruko brže, što će reći da će nove igrice specijalno krojene za nj biti još bolje i sofisticiranije. Brža akcija, pametniji AI, povećana realnost.

Za Gameboy dosad postoji više od 450 naslova, a novi Gameboy Color sposoban ih je sve pokrenuti - i obojati. Dakako, to nije savršen ni potpuno automatiziran proces. Naime, Gameboy od vas traži da odaberete jednu od 12 paleta na početnom ekranu i pogađanjem odredite koja od vaše stare igre čini najprivlačniju kombinaciju boja. Što se tiče dizajna samog Gameboya, dolazi u 12 boja. Igrice koje je moguće nabaviti za Gamboy ne smijete nikako stavljati u perspektivu s novim naslovima za PC. Sukladno s Gameboyovom cijenom i prenosivošću, i naslovi su relativno jednostavni - otprilike na razini Commodore 64 računala - ako ga se itko od vas još sjeća. Moram priznati da me iznenadila cijena kod domaćeg zastupnika koja je u razini preporučene cijene prodavanja od strane Nintenda od 75 $ (644 kn). To navodim samo zato jer je sve vezano uz Nintendo u Hrvatskoj bilo nabavljivo, ali po *turbo* paprenoj cijeni.

Od zanimljivih dodataka uređaj ima infracrveni port koji vam dopušta razmjenu podataka s drugim Gameboyem u boji. Tu je još izlaz za slušalice i specijalni port za linkanje Gameboya i igranje u "mreži". Vaš Gameboy pogonit će dvije AA (LR6) baterije - standardne, no kako ne biste svaki dan trošili po 20 kn na iste, preporučujemo vam kupnju nadopunjivih baterija. Igrice za Gameboy dolaze u obliku plastičnih memorijskih "cartridgea" i svaka stoji nešto više od 200 kn. Na testiranje smo uz uređaj dobili i dvije verzije Pokemona koji žari i pali japanskim, ali i američkim tržištem posljednjih mjeseci.



Što su, dovraga, pokemoni???!!!

PWhat the heck is Pokémon? Pokémon je općenito ime koje nose mnoga stvorenja što ih možete naći u Pokemon svemiru. Postoji više od 150 vrsta a svaka ima jedinstveno ime (Pikachu, Charmander itd.). Ti pokemoni su zvijezde igrica na Nintendovim konzolama i Gameboyu, a postoje još u obliku karata za mijenjanje i crtića. Riječ je o vrlo dobro zamišljenoj franšizi koja se temelji na manga stilu animacije, no za mlađe - umjerenog nasilja. Uostalom, sve Pokemon igre, kao i crtić, dobili su E-rating (znači "Everyone"), (svi) ih mogu gledati/igrati/dati novce za njih. Pokemonmanija je u određenoj mjeri zahvatila i Hrvatsku - po obali su se ovog ljeta mogle naći različite verzije Pikachua u trgovinama - u obliku plišanih igračaka. Na testiranje smo dobili dvije inačice potpuno identične igre, svaka ima po 120 različitih pokemona - riječ je o jednostavnoj RPG igrici. No, tek kad se zbroje pokemoni iz plave i crvene inačice, moguće ih je skupiti svih 151.

Patrik Pencinger



Scour Exchange

U većini reklama koje gledamo na TV-u obično su radnja, boje i tko zna što sve ne prialgođeni tako da djeluju na psihu čovjeka želeći ga rasteretiti, uljuljati u sigurnost i potaknuti želju za kupnjom. S web stranicama je malo drugačije. Ondje je glavna uloga psihologije da čovjeku omogući da se osjeća ugodno, da mu je sve što treba nadohvat ruke.

Mp3 se pokazao kao odličan format, WinAmp kao odličan player mp3 datoteka, a u posljednje vrijeme Napster se pokazao kao najbolje sredstvo da se mp3 nabavi *online*. Normalno, njegov silan uspjeh i gomila korisnika nisu mogli proći nezapaženo, tako da se danas Napster koprca u tužbama i svako je malo na rubu zatvaranja. Eto, baš mu je prošli mjesec izrečena kazna i trebao se zatvoriti, ali su Napsterovi odvjetnici poradili na tome da se to ne dogodi. Napsterovih je korisnika sve više i više jer ideja besplatnog skidanja mp3-ova paše svima nama (RIAA, Metallica i Dr. Dre imaju drugačije mišljenje, kako već znamo).

Po uzoru na Napster, Scour Exchange je krenuo s istim konceptom, ali malo proširenim. Napster služi za skidanje mp3 datoteka, Scour Exchange je otišao dalje te nudi i skidanje filmova, slika, a vi samo morate odrediti u kojem formatu, kojoj kvaliteti, visini.... Uglavnom, možete skidati što vam srce želi.

Tako smo sada dobili mogućnost skidanja *full-lenght* filmova, tj. ako vam se posreći i ako imate brzu vezu, možete skinuti cijeli film ako hoćete. I nema zezancije prilikom traženju po Internetu nego vas, kao i Napster, Scour Exchange vodi izravno do datoteke, vi samo morate načiniti klik na *download*.

Zbog velikog opsega datoteka koje obuhvaća, Scour Exchange je podijelio svoj saržaj u četiri kategorije, tj. zone: Music Zone, Radio Zone, Movie Zone i Tools Zone. Svaka od njih ima svoju stranicu na kojoj su ispisane stvari zgodne za *downloadanje*, kakva posebna atrakcija, vijesti, uglavnom sve što bi nam trebalo. Na taj način Scour Exchange kombinira i Scour Exchange kao program za skidanje datoteka i Scour.com kao glavno polazište na webu, što zna biti zgodno ako imate višak slobodnog vremena i *bandwitha*.

Scour Exchange je kao softver relativno male veličine. *Download* s programa s Interneta iznosi 1.5MB-a, što je ništa ako pogledate koliko pomoću njega možete skinuti.

Njegova je uproaba krajnje jednostavna. Kod prvog pokretanja, tj. nakon instalacije, morat ćete se registrirati kao novi korisnik, znači zbrljaviti nekakvo lažno ime i nepostojeću e-mail adresu i reći da se ne želite pretplatiti na njihovu *mailing listu*, i već nakon nekoliko minuta ste logirani i spremni za skidanje.

Osnovni program izgleda kao Outlook 2000, s lijeve je strane šest ikona, a s desne glavni prozor. SX Now! je zapravo startni program gdje se Scour Exchange spoji na Scour.com i pokaže vam koliko je ljudi spojeno i količinu podataka na raspolaganju za skidanje te što ima danas zgodno za skinuti.

Find Media je opcija koja bi svima trebala biti jasna. Preko nje tražite datoteke za *downlaod*. Kod Scour Exchangea je dobro što vam program, kad odaberete koji format datoteka želite skidati, ponudi opciju da ograničite svoju potragu na taj način da stavite oštrije kriterije (recimo brzinu veze s druge strane, visinu slike, kvalitetu, paletu boje, kvalitetu zvuka....). Isto tako možete birati hoćete li tražiti u Scour Exchange zajednici ili preko njihove Internet baze podataka.

Media Library je pojednostavljen Windows Explorer u kojemu je prikazano koliko datoteka dijelite (ako to želite), koliko ste datoteka skinuli i koje su to (podijeljene su na Audio, Video, Images).

File Transfer - samo ime govori o čemu je riječ. Kad krenete skidati datoteke, tu ćete vidjeti od koga ih skidate, koliko će vam trebati da je skinete do kraja, veličinu i mnogo drugih važnih stvari. Možete odgoditi download za poslije, ali je pitanje koliko je to pametno ako znamo da nema baš mnogo ljudi 24-satnu vezu na net.

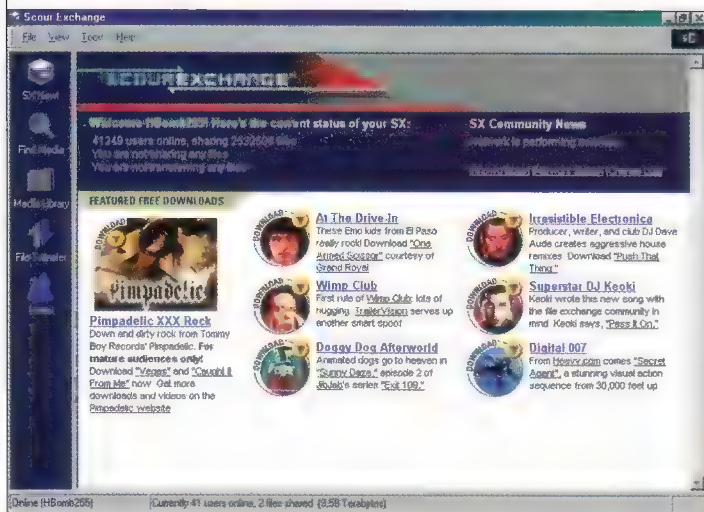
I na kraju Hotlist. Ako vidite da neki korisnik ima dosta zanimljivih stvari, stavite ga u Hotlist pa ćete moći vidjeti sve datoteka koje je on spreman dijeliti, bio korisnik on-line ili off-line.

Normalno, nije ni Scour Exchange savršen, daleko od toga. Kako je trenutačno neka vrsta bete, ponaša se dosta jogunasto. Recimo, s Internet Explorerom 5.5 baš i ne radi, Windowsi znaju izbaciti koji put "plavi ekran smrti" ako nešto pokušate petljati po datotekama koje Scour Exchange skida. Ima još dosta čudnih *featura*. Recimo, veličina datoteka je samo označena brojem, nema oznake veličine pa niste sigurni je li nešto veliko 12 kilobajta ili i12 megabajta. Tako je i kad skidate datoteku. Još jedan bug je ispis broja korisnika i koliko datoteka dijele. Tako vam u donjem dijelu ekrana primjerice piše 16 korisnika i 4 datoteke i da je to ukupno 16 terabajta. Kad dođete na SX Now!, onda vidite da je to zapravo 160 000 ljudi, ali to je već nevažan detalj. Osim svoje nestabilnosti, Scour Exchange ima još jednu negativnu stvar, ne radi preko proxyja pa oni koji su spojeni preko akademske mreže na net mogu slobodno zaboraviti sve što sam napisao.

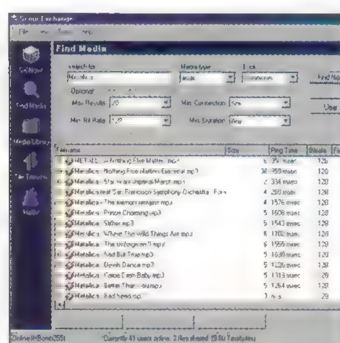
Uglavnom, bilo kako bilo, Scour Exchange je, uz Napster, odličan alat koji bi svakako trebalo nabaviti ako volite skidati besplatne stvari kad ste online.



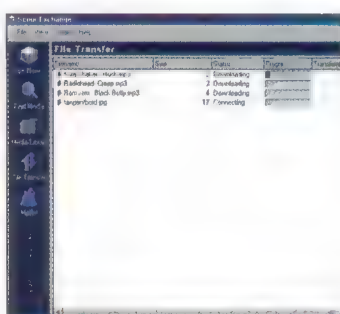
Scour.com, dom Scour Exchangea



Početni ekran Scour Exchangea



Nismo još gotovi s Metallicom



Download datoeteka, mogu se vidjeti različiti tipovi datoteka

Različite tužbe i suđenja

Normalno da Scour Exchange ima svojih neprijatelja. Tako ih je RIAA odmah tužila kao i Napster, ali je zasad Scour Exchange siguran od Metallice i Dr. Drea pa ako vam je želja skidati njihove stvari, zaletite se na http://www.scour.com i uživajte.

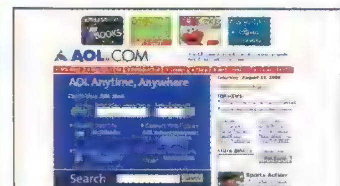
VIJESTI

U većini reklama koje gledamo na TV-u obično su radnja, boje i tko zna što sve ne prialgođeni tako da djeluju na psihu čovjeka želeći ga rasteretiti, uljuljati u sigurnost i potaknuti želju za kupnjom. S web stranicama je malo drugačije. Ondje je glavna uloga psihologije da čovjeku omogući da se osjeća ugodno, da mu je sve što treba nadohvat ruke.

Tako se ovih dana veliki Amazon.com prihvatio redizajniranja svojih stranica, tj. glavna stvar na koju se obraća pozornost je količina tabova na web stranici. Njihov je veliki problem zapravo njihovo širenje: u posljednjih 18 mjeseci oni su učetverostručili broj tabova na svojim stranicama i tako stvorili mali kaos. Ovih dana Jeff Bezos putem maila osobno šalje kupcima prijedlog da navrate na Amazon.com, pogledaju novi dizaj te iznesu svoje mišljenje. Po njemu, Amazon.com je već našao idealno rješenje, ali kako su im kupci najvažniji, ne žele ništa raditi bez njihovog odobravanja (ovo bi trebala biti pouka svim našim tvrtkama kojima su kupci posljednji na popisu prioriteta). Trenutačno Amazon.com više ide na portal look i smanjuje količinu tabova na šest po stranici. Na taj će način, nadaju se u Amazon.comu, kupcima biti ugodnije i lakše kupovati u njihovom web dućanu.

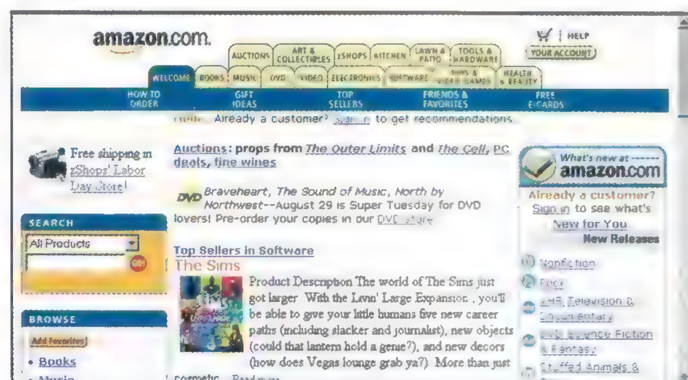
Vjerujem da se sjećate LoveLetter trojana koji je nedavno digao poprilično buku. Iz njega se izrodila gomila sličnih mutiranih trojana koja danas hara po Internetu. Makar se često naglašava da nema velike opasnosti od njih, u Švicarskoj se pojavila nova varijanta, specijalizirana za krađu bankovnih PIN-ova. Novi trojan nosi naziv VBS/LoveLetter.bd i trenutačno je označen kao "medium risk" od priličnog broja kompanija koje se bave sigurnošću (aliasi tog tog trojana su još: DUNpws.bo, Loveletter.ad, resume.txt.vbs, Trojan.PWS.Hooker.24.c, VBS/Contract, VBS/Lovelet-BD, i VBS/Resume.A.Worm). Zanimljivo je što taj trojan radi. Prenosi se preko maila koji u subject dijelu ima napisano "resume" i nema sadržaja. Ako se pokrene attachment, otvara se Notepad i učitava se tekst. Za to vrijeme trojan traži u registryju password i PIN kojima se švicarski korisnici koriste za online bankarstvo (švicarski UBS). Olakšavajuća je okolnost da trojan uspije uzeti password i PIN samo ako je program za online bankarstvo pokrenut. Zasad još nema prijavljenih slučajeva krađe.

Internet kompanija (pokriva samo područje Ujedinjenog Kraljevstva) lastminute.com koja se bavi nabavljanjem robe u kratkom je vremenu odlučila svoju djelatnost proširiti na Australiju u suranji s njihovim partnerom travel.com.au. Namijenjena korisnicima Australije i Novog Zelanda au.lanstminute.com će nuditi nabavu određene vrste robu u posljednjem trenutku. U svoj asortiman ponude uključuju letove, praznike, hotele, darove i ulaznice za različita događanja. Ideja je odlična, vjerujem da se i vama dogodilo da ste se u posljednji čas sjetili da trebate nešto kupiti (normalno, to "nešto" je već davno prodano). "Lansiranje lastminute.com u Australiji je veliki korak za ispunjenje naše poslovne strategije, puno razvijanje Australije kao odredišta za naše kupce i razvijanje lokalnog tržišta", kaže Brent Hoberman, CEO lastminute.com.

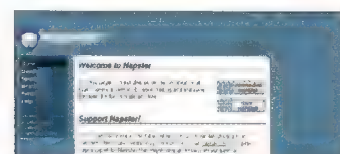


Uvijek zabrinuti za svoju sigurnost

Ovih dana web site tech-pages.com dobio je ranu kopiju AOL-ovog (America On Line Inc.) operativnog sustava temeljenog na Linuxu koji bi trebao pogoniti Internet uređaje kodnog imena Gamera. Prema korisnicima koji su ga dekompajlirali, Gamera ima ozbiljnih problema sa sigurnosti jer bi netko mogao preko njega doći do AOL-ovih unutrašnjih područja mreže (kao npr. baze podataka s passwordima). AOL-ovi glasnogovornici su rekli da je to tek predalfa verzija tog softvera i da bi se konačna trebala pojaviti najesen. Rich D'Amato, jedan od glasnogovornika, kaže da je to nevažna vijest jer je njihova politika da softver objavljuju javno preko svojih zaposlenika i developera i da su greške uvijek moguće. Glavešine su pak posebno naglasile da je sigurnost "top priority" za AOL. AOL ima takvu politiku da se ne oslanja na sigurnost klijentskog softvera (onog koji koriste korisnici), nego imaju višestruke nivoe sigurnosti na svojim serverima pa su tako podatci o korisnicima skriveni kod njih. Uglavnom, kad se riješi taj problem sa sigurnošću, Gamera bi trebao služiti za Gatewayove Internet uređaje. Glavno ciljano tržište su kućanstva, a trenutačno je riječ o trima uređajima - Web tablet, terminal i counter top.



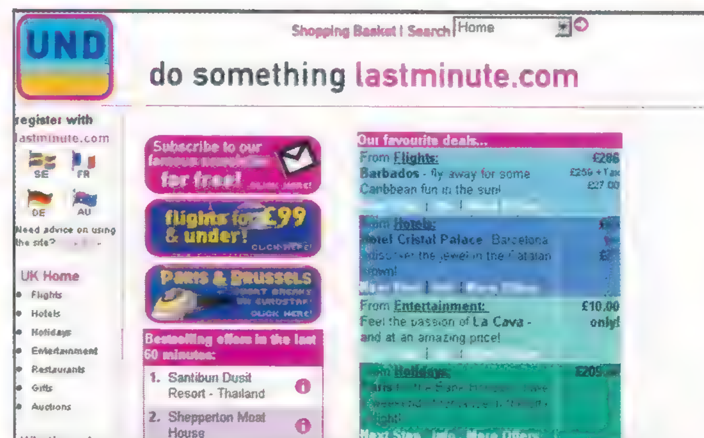
Kupci su uvijek na prvom mjestu



Napster se još uvijek se bori, ali zbog pritiska pokušava se nagoditi

Ponovo Napster

Napsterovci ovih dana pokušavaju dokazati da je sutkinja Marylin Hill Patel krivo interpretirala zakon. To se dogodilo jer ne poznaje Internet termine kao ni što on predstavlja, što pokazuje da bi se veliki dio ljudi trebao obrazovati i naučiti nešto o novim tehnologijama bez kojih se više ne može. Prošli su mjesec Napsterovci dobili naredbu da zatvore svoje servere, ali su, srećom, protutužbom uspjeli odgoditi tu odluku. Kako sada stvari stoje, Napsterovci se pokušavaju nagoditi s RIAA-om.



Hoćemo li i mi dočekati da se na naše područje doseli lastminute.com?

A SADA NEŠTO SASVIM DRUGAČIJE

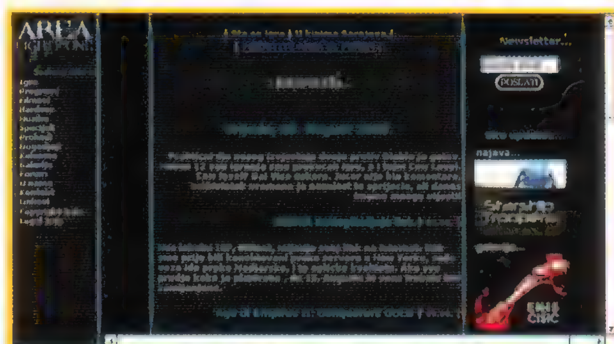
[illegible]



http://www.gamenet.hr

A SADA NEŠTO SASVIM DRUGAČIJE 2. DIO

[illegible]



http://www.area-81.com

SLIČNOST S MICRO MACHINESIMA NIJE NAMJERNA

[illegible]



http://www.dogfighter.net

KAKO KAŽE AUTOR IGRE: "NAJBOLJI RPG IKAD"

[illegible]



http://www.heuristicpark.com

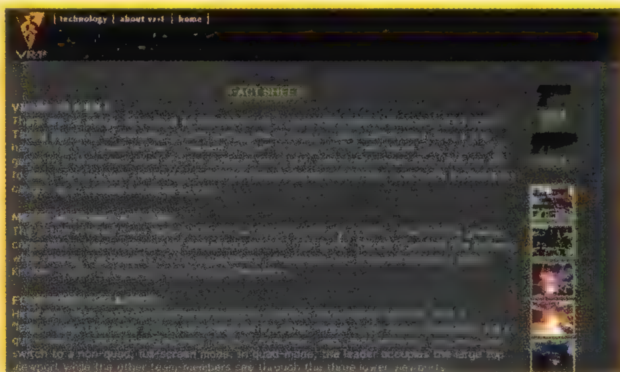
PLAĆENIČKE RUKE

Ako ste ikad imali Amigu ili PC još od najranijih dana (znači više vam je od 16 godina), onda se vjerojatno sjećate igre pod nazivom Hired Guns. Ta legendarna igra ponovo se izdaje pod istim imenom, a i je normalno prilagođena današnjim uvjetima i, kako kažu, neće biti boljeg načina za ubijanje od Hired Gunsa. Eto, već su zaradili slovo M (Mature) i prije njenog izdavanja. Cenzori su brzi (toliko o slobodi govora i izražavanja).

Što vas očekuje? Igra se radi na Unreal ovom engineu. Iskreno se nadamo da će se sjetiti optimizirati ga, jer ćemo inače opet gledati još jedan Deus Ex, tj. vidjet ćemo grafiku koja se mogla napraviti s [illegible] Quake 2 engineom i s nerealnim zahtjevima.

Jedna od novina bit će quad screen view pomoću kojeg ćemo vidjeti akciju koja se odvija na terenu. Ali kad malo razmislimo, to baš i nije novina. Ako ste igrali Evolvu, onda ste na dnu ekrana mogli vidjeti svakog svog vojnika i sve što čini. Eto, tako smo bacili jedan novitet kroz prozor. Ali, neka se još malo s tim ponose, sudit ćemo mi se kad igra izađe.

Vi vodite četiri plaćenika koji su se našli usred rata velikih korporacija. Ma, najbolje bi bilo da sami to provjerite na http://www.vr1.com



http://www.vr1.com

PJEŠADIJA - BUDUĆNOST ONLINE IGRANJA

Harmless Games se dao u posao proizvodnje online igre koja se zasad odaziva na ime Infantry (radni naslov). Kako radnja za online igru baš i nije bitna, taj ćemo dio preskočiti i samo reći da je igra smještena u budućnost. Infantry se ponosi velikim brojem igrača koji bi trebali zaigrati, što će biti u grupi od 150 pa naviše u arenama koje će imati svojevrsne portale kroz koje ćete moći uskakati u druge arene i tako će zapravo biti stvoren veliki virtualni svijet.

Na službenom siteu piše da će igra imati 2D grafički engine, ali vjerujem da je to greška jer bi to danas bila smrt. Nekoliko redaka dalje piše mnogo toga o lightning efektima i dinamički stvaranim svjetovima pa duboko vjerujem da bi to 2D trebalo biti 3D, uostalom 2 i 3 tipke su vrlo blizu.

Ono što bi igru trebalo činiti drugačijom od drugih je mnoštvo vozila kojima možemo upravljati, a neka od njih će primati više ljudi - neke kao putnike, a neke kao gunnere koji će upravljati kupolama i rušiti sve pred sobom. Da sad sve to ne nabrajamo (pogotovo sva vozila i ljude), pogledajte što se kaže na službenom web siteu na http://www.harmlessgames.com



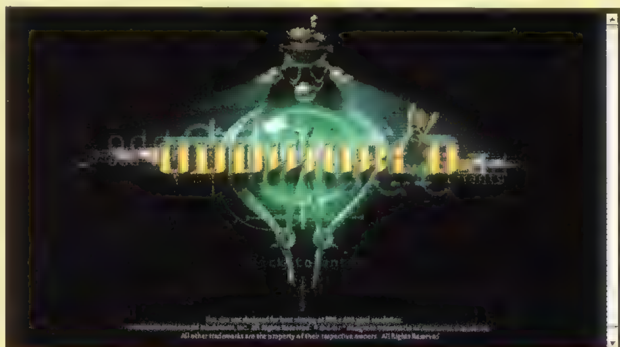
http://www.harmlessgames.com

ČUDNA ZEMLJA

Oddworld [illegible] poznat [illegible] je, prije svega, [illegible] Abe [illegible] Oddworld [illegible] nastavak [illegible] vidjeli smo [illegible] kako će Oddworld izgledati na PS2 [illegible]

Sljedeći [illegible] Oddworld: Munch's Oddysee. [illegible] samo što kaže službeni site [illegible] u zamci za medvjede da su vas [illegible] ugradili alien-ski implant [illegible] do istrebljenja? Upoznajte Muncha [illegible] Njegova će se sreća [illegible]

Sve to ponukat će vas da se [illegible] Munchove vrste, a uza sve to, zaigrat ćete ponešto s Abeom [illegible] najboljim prijateljem. Osim što ćete biti u mogućnosti [illegible] sada ćete ga moći [illegible] vaš [illegible] vaša mala kap, tj. doprinos, će odlučiti [illegible] hoćete uspostaviti red [illegible] Plakat ćete [illegible] to sve na http://www.oddworld.com



http://www.oddworld.com

SVE ČUDNIJE OD ČUDNIJEG

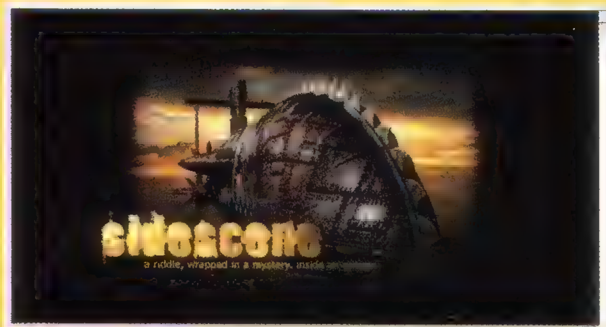
I [illegible] nas u nedavnoj prošlosti. Bližimo se [illegible] 20. stoljeća [illegible] 1950 [illegible] ljulja na neu[illegible] opustio pod [illegible] bi i stigli [illegible] vrhuncu, dok [illegible] raketa.

[illegible]

čudnom gradu [illegible]

[illegible]

http://www.sidescene.com



http://www.sidescene.com

testirali smo X-BOX

Ono što mnogi žele, Hacker ostvaruje. Tako smo prije svih, pa čak i prije Microsofta, testirali X-box, najnovije čudo tehnike u ovom dijelu Balkana. Što se sve radilo, pročitajte

Prilikom posljednjeg [illegible] u redakciju, neki su [illegible] iznenađeno proma[illegible] smo ponosno koračali hodnicima Janusovih tornjeva. Naime, spektakularni urlici koji su odzvanjali iz Krešinog ureda odavali su znakove zadovoljstva. No, shvativši da ono što ondje krije nije za svačije oči, produžili smo u normalnom ritmu do uredničke sobe Hackera. Naravno, ako uzmemo u obzir i činjenicu da nas je u uredu dočekalo ekstremno ekskluzivno erotsko taktilno iskustvo iskušavanja novog hardvera koji bogme nitko nije dosad koristio, a bogami ni mi, očito je da NITKO nije očekivao ono što se u sljedećim sekundama dogodilo. Da, doista... na stolu nas je dočekao goli Drago Krp... X-box. Ekskluzivno iskušavanje tog novog harvera donijelo nam je mnoge neistražene podatke o sposobnosti nove Microsoftove konzole (iako izvor koji je pribavio gore navedenu igračku potječe iz nekog sela na jugu Albanije). Naime, osim činjenice da se mnogo vremena posvetilo čuđenju sposobnostima ove kutije, bilo je sasvim očito da je potpuno podložna korisničkim intervencijama. Primjerice, osim činjenice da smo mogli osobno bušiti rupe za kontrolere, ugodno [illegible] težina konzole [illegible] [illegible]a. To ne govori [illegible] nego o suptilnoj [illegible] prijenosnoj kon[illegible] [illegible]d 2m dolazi navo[illegible] pošiljkom. Osi[illegible] činjenice da je proizvodnja trajala dvadeset godina [illegible]kom selu u Koreji, gdje je [illegible] umro zarađuju[illegible] ne bi li prehra[illegible] mrtve unuke, [illegible] suze na oči, [illegible] potvrđuje da [illegible] budućnost [illegible] ranja konz[illegible] također s[illegible] dama, al[illegible] špekulacija[illegible] su nam trenutačno d[illegible] stavljaju pravo savršenstvo. Sposobnost *antishock* kontroliranja navela nas je na nekoliko rigoroznih tekstova na kojima se konzola dobro držala. Jedina stvar koja nam je zapala za oko je cijena. Naime, u oštroj konkurenciji s novijim Pentium računalima, ova je konzola oko 60% jeftinija. Kad izađe, morate je nabaviti. Znamo [illegible] to uraditi mi (zvuk [illegible] u pozadini).

Kako smo testirali?!?

[illegible] bili [illegible]aki [illegible] obavili [illegible]no radi [illegible] kompo[illegible] [illegible] Munchen[illegible] Pitomača, ali kako nam sredstva i vrijeme nisu dopuštali, proveli smo ga na najjednostavniji način poznat čovjeku. Bacali smo kamena s ramena na konzolu da provjerimo kakvoću izrade.

Osim moćne vanjske izrade, X-box krasi i odličan zvuk. Tako vjernu [illegible]produkciju kasete "Klinci s [illegible]aka" već jako dugo nismo [illegible], a pri preslušavanju [illegible] pop/punk/techno benda "[illegible] [illegible]nari" pojavili su se prvi znakovi [illegible]leptičnih napada tako da smo [illegible]orali prestati s testiranjem [illegible]vučnih mogućnosti konzole.

[illegible]astavilo se s testiranjem grafike. Kako je LCD od 2m bio tek u pripremi za sljedeći tjedan, mor[illegible] smo obaviti testiranje na papiru [illegible] bojicama. Količina sličica vari[illegible] [illegible]tiri na sat, što je odlič[illegible] [illegible] da šesto[illegible] [illegible] [illegible]nič[illegible] [illegible]jedilo je [illegible] [illegible]nzole. [illegible] najnovi[illegible] [illegible] ljudske [illegible] cenzurir[illegible] [illegible] koja je [illegible] konzole pa do guščjeg [illegible] operušenog) koje je služilo ka[illegible] mjesto za odmor glave. Kako rekoh, [illegible] je bio kozmičkih razmjera. [illegible] samo da društvo z[illegible] ja neće zamjeriti [illegible] ugroženih životinja u X-boxu (zasad im je svrha nepoznata).

Posljednji je test bio overburn/overclock test. Sa zadovoljstvom u glasu možemo ustvrditi da je X-bo[illegible] najljepši kad ga u polumraku osv[illegible]jetljava plamen koji izlazi iz njeg[illegible] utrobe.

Sve u svemu, kad se X-box po[illegible] proizvoditi od titana i prevuče [illegible] laganim slojem platine, sigur[illegible] da će biti kralj svih konzola. [illegible] tada možemo samo čekati.

[illegible] tale još pola sata. [illegible] tale

[illegible] kad smo je dobili! Čudo, [illegible]

[illegible] kućišta u četiri faze. "E nis' mi tak'a kakvu te reklamiraju"

Jedini pravi način za izradu serijskih portova u X-boxu

memo card

X-box i memorijske kartice u svoj svojoj (kratkotrajnoj) slavi

Opreznim i samosavlađava[illegible] pokretima otklonili smo malu ko[illegible] plastike ne bi li umetnuli kontroler [illegible]

[illegible]!

Napisali: Damir Rukavina i Goran Račić

IONSTORM d.d. U STEČAJU

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ





















goran@agram.com

UVODNIK

(zvrrrrrrrr!)
- 'Alo, 'ko je?
- Veliki Brat.
- Ej, buraz, što ima? Ček' malo, ja nemam brata.
- Al' imaš sestru.
- Imam.
- Ovdje Velika Sestra.
- 'Ej, Tamara, otkud ti?
- Nije tvoja sestra. Velika Sestra iz Hackera.
- Ups. Reci brzo što je na stvari, spavam. Vidiš da je cik zore?
- Cik zore u dva poslije podne?
- Cjepidlačiš.
- O.K., što misliš da malko proširiš svoju kolumnu u Hackeru?
- Kolumnu?
- Da.
- Ništa.
- Molim?
- Ne mislim ništa.
- Aha, pa kako ti se čini da je samo malčice razvučeš na koju stranicu više.
- Nikako.
- Hm, je l' ti uopće kužiš s kim pričaš?
- Ne.
- Velika Sestra ovdje.
- Ej, Tamara, otkud ti?
- Nije Tamara. Slušaj sad. Zamisli kolumnu na 100 stranica, ono ... ti koordiniraš svime od korica do korica.
- Zamišljam.
- I?
- Tiha jeza.
- Siguran si? Ti šefuješ, nitko ti ne stoji na glavi ...
- Hm, pa sad ...
- E super, drago mi je da pristaješ.
- Ali...
- Naime, skockat ćemo nešto slično. Uređuješ idući broj Hackera.
- Ali...
- 'Ajde, reci mi kako ti to zamišljaš?
- Pa...
- Izvrsno, nastavi.
- Ovogaaaa...
- Može, zapisala sam. Još nešto?
- Tiskati Hacker bez teksta samo sa screenshotovima iz Tomb Raidera 5 s nuderaider patchom.
- Pervertit. To ne dolazi u obzir. Nešto drugo?
- Hm, pa recimo ista stvar samo s Duke Nukemom?
- Hm, vidiš to ne bi bilo ... Ma čekaj malo, 'se ti to zezaš sa mnom?
- Da.
- Čuj me, dečko, imaš dva tjedna da skockaš Hacker. Jesam li bila jasna?
- Da.
- Dakle, dogovoreno?
- Ne.
- Kako sad "da", sad "ne"?
- Pa jasno mi je što želiš, ali nije dogovoreno da ću ja biti urednik.
- Mislim da je to riješena stvar. Upravo sam se tako dogovorila sa sobom.
- Dakle, uredništvo je na odmoru 15 dana, a ja za urediti Hacker imam 15 dana?
- Bistar dečko.
- Hvala.
- Molim.
- Kažem "Hvala".
- A ja kažem "Molim" bez upitnika na kraju.
- Ali priča se da su svi na moru. S kim ću ja raditi na tom broju?
- Pa zar i ti nisi na moru?
- Da, ali to je nešto sasvim...
- Čuj, ti si na moru 12 mjeseci godišnje pa ti nitko ne prigovara, a sad kad je uredništvo otišlo na dva tjedna, ti daviš.
- Ali ja živim u Rijeci i meni je pojam more ...
- Daviš!
- Mislim, ja nisam na godišnjem odmor..
- Daviš!
- Ja ...
- DAVIŠ!
- Dva tjedna nikog u uredništvu, i ja u ta dva tjedna moram složiti Hacker? Naravno, za to imam isključivo dva tjedna.
- Bistar dečko. 'Ajde da čujem što bi stavio unutra.
- H.M. F.A.K.K.
- Prostak! Prestani hmkati i psovati! Pričaj!
- H.M. F.A.K.K. je igra.
- Hm, O.K.
- Ne "Hm, O.K" nego H.M. F.A.K.K.
- Dalje!!!
- Što ja znam. Nema baš nešto naslova preko ljeta. Dark Reign 2, recimo, KISS...
- Ma kome ti KISS? Nije ti ovo hot line!
- Ma i KISS je igra isto kao i F.A.K.K.
- Gospode Bože, čemu ovo vodi?
- Pa potom izvješće s najjačeg Quake LAN partyja i osvrt na multiplayer u Hrvatskoj te jake rubrike Savjet više i, dakako, kolumna.
- E kolumna! Tu sam te čekala. Ovaj put želim nešto ozbiljno, a ne neku djetinjariju po običaju. I da se nisi usudio iskorištavati priliku i u časopisu trabunjati o LOTR-u. O.K.?
- O.K. A može li kolumna umjesto na posljednju stranicu, na prvu? Ljudi časopise uvijek čitaju odostraga tako da se uredno preskaču uvodnici. Tako bismo ih natjerali da prvo pročitaju hvalospjeve uredništvu.
- Nije loša ideja. Nek' bude za ovaj broj.
- O.K. Bye, Tamara!
- Ja nisam Tamara, Zorane.
- Ni ja nisam Zoran.
- Kako? Zar to nije 051/631-***
- Ne.
- Oprostite, krivi broj.
- Ništa.

(klik)
(zvrrrrrrrr!)

- Halo?
- Zorane ovdje Velika Sestra.
- Naklon, poštovanje, ljubim ruke...
- Ne slini. Imaš dva tjedna da urediš idući broj Hackera. Stavi unutra Dark Reign 2, H.M. F.A.K.K., KISS, izvješće s LAN partyja u Rijeci, nešto o multiplayeru u Hrvatskoj, jaku help rubriku s prohodima i Savjet više, možeš i nešto o LOTR-u ako baš moraš i kolumnu na prvu stranicu. Vidimo se, bye-bye!
- Bye?!

RUBRIKE

NAJAVE

HARDWARE

RECENZIJE

Tema broja

Popis oglašivača

Dobitnici iz prošlog broja

Poslanik - hrvatsku igru dobili su:
Nikola Hranilović, Čakovec
Luka Matijašević, Makarska
Krešimir Burja, Stupnik
Šapina Alan, Đurđenovac
Ante Perić, Županja
Goran Arbanas, Pakrac
Petar Ilijašević, Vikovo
Branko Cvetković, Pula
Darko Huzanić, Sesvete
Ivan Primorac, Rijeka
(nagrade šalje poduzeće LM informatika!)
Lidija Kopilaš, Ilok
Hrvoje Hlebec, Crikvena
Filip Lisac, Viškovo
Branko Horvat, Belišće
Vili Vukšić, Pula
Josip Perić, Zagreb
Zoran Čekić, Split
Josip Kantor, Rijeka
Pavlimir Ugrin, Žrnovnivca
Ivan Dragić, đakovo
Bojan Lukman, Varaždin
Branko Šafar, Kastav
Joško Jakšić, Zadar
Katarina Jarža, Križevci

20 dobitnika hrvatske igre Asocijacije:
Dalibor Horvat, Bjelovar
Jan Boško, Rijeka
Marko Zoričić, Čakovec
Tomislav Džoić, Županja
Ivan Jelčić, Dubrovnik
Krunoslav Jandragić, Bjelovar

Quake III Arena majice:
Hrvoje Jureša, Kutina
Marko Petrovečki, Zagreb
Ivan Horvat, zagreb

Shogun Total War:
Roko Babarović, Split

HACKER ***JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA*** *Izlazi mjesečno* ***IZDAVAČ*** Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/1, 10 000 Zagreb / tel++385 (0)1 3843-600, 3843-772/ E-mail: hacker@janus.hr / http://hacker.janus.hr ***DIREKTOR*** Senka Kušer *[senka@janus.h]* ***TEHNIČKI UREDNIK*** Tomislav Mijić *[tomislav@janus.hr]* ***DIREKTOR MARKETINGA*** Krešimir Mijić *[kresimir.mijic@janus.hr]* ***OGLAŠAVANJE*** Ines Pancer *[ines.pancer@janus.hr]* ***KOORDINATOR IZDANJA*** Zvonko Pavić *[zvonko.pavic@janus.hr]* ***GLAVNI UREDNIK BROJA*** Zoran Žmirić ***GRAFIČKI UREDNIK*** Igor Vranješ *[igor.vranjes@janus.hr]* ***PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK*** Marijan Baćac / Darko Poslek *[dtp@janus.hr]* ***FOTOGRAFIJA*** Darko Poslek ***UREĐIVAČKI KOLEGIJ*** Damir Đurović [NOVOSTI] / Patrik Pencinger [HARDWARE] / Goran Račić [UREDNIK CD IZDANJA] / Kristina Jeren / Krešimir Lauš / Mislav Mataija / Damir Rukavina ***SURADNICI*** Mario Bošnjak / Tibor Hitri / Berislav Jozić / Ivan Kovačević / Karlo Kolar / Petar Perković / Ratko Počuča / Domagoj Vražić / Zoran Žmirić ***LEKTORICA*** Ankica Đerek *[lektor@janus.hr]* ***Reklamacije i upiti*** Radnim danom od 10 do 14 h ***RAČUNOVODSTVO*** Nada Delač ***IZRADA FILMOVA*** JANUS STUDIO ***TISAK*** Vjesnik d.d. u stečaju / Slavonska avenija 4 / 10000 Zagreb / tel: 6166-666 ***ISSN*** 1330-7126

janus press



©1999 Logitech. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and the Logitech products referred to herein are either the trademarks or the registered trademarks of Logitech. All other trademarks are property of their respective owners.

Jedan skok unaprijed



Cordless MouseMan® Wheel.

Tehnološki skok prema slobodi.
Nema žice koja vas veže uz radni stol.
Imate čisti radni prostor između sebe i svog PC-a.
Pouzdana digitalna radio veza.

www.logitech.com



Logitech

It's what you touch.™

Ovlašteni partneri:

HG SPOT http://www.hgspot.hr hgspot@hgspot.hr Zagreb, 01/6637666
Hobit hobit@alf.tel.hr Rijeka, 051/336280

Više informacija na: http://www.microln.com

